NINTENDO64

振動パック対応

N と NINTENDO64 および **振動パック** は任天堂の商標です。

64トランプコレクション

アリスのわくわくトランプワールド

今度は戦うトランプだ！

好評発売中！ ¥6,980（税別）

攻略法ゼロ！ 絶体絶命のトランプバトル！

行く手をはばむのは、トランプバトルの罠。
キミはトランプに勝ってアリスを救えるか？
ストーリーモードで遊べる、
アリスのわくわくトランプワールド
新登場！

64トランプコレクション ♥♣♦♠アリスのわくわくトランプワールド♥♣♦♠

64初登場のトランプゲームだ！

アリスの不思議な世界で繰り広げられる
7ステージ 7バトルのストーリーモード！

アリス「あなたは だーれ?」
ネコ「わたしは チェシャーネコ」

一度はじめたら、ついついハマる！
15種類のトランプゲーム！

※ 画面は開発中のものです。

BOTTOM UP 株式会社 ボトム アップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

キャンペーンご協力店リスト

北海道
(株)夢工場　栄町店／春光店／新琴似店／帯広長崎屋西帯広店／帯広南店／滝川店／中央店／東光店／豊岡店／帯広西店／池田店
BANBAN　オタモイ店／駒場店／札内店／新町店／潮見店／鳥取店／内浦店／本町店／本通店
Toy&Hobby　木馬館
イトーヨーカドー　新川店／苫小牧店／エスパ福住
おもちゃのヨシダ
クエスト　岩見沢
ゲームショップ ロムズ留萌店
ゲームプロショップ ウインズ
ジョイポート カネイ小川本店
スーパーデンコードー旭川PW店／菊水元町店／琴似店／苫小牧店／函館昭和店
宝島王国 帯広店／北見店

青森県
BANBAN　黒石店
イトーヨーカドー　弘前店／五所川原店／八戸沼館
ジャスコ　下田店／黒石店／七戸店／青森店／藤崎店
スーパーデンコードー　むつ店／弘前本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店／とうてつ駅前店／青森本店／五所川原店／光星店
ルルイエC.S館1号館　トム／2号館 デルフィン
太子堂本店
模型倶楽部

岩手県
BANBAN　花巻店／中屋敷店
ジャスコ　江釣子店／水沢店／前沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
ファミコンショップ　ジョニーアルコ店／宮古店／青山店
メディアステーション　トムス本町店

宮城県
(株)さくらや　仙台西口駅前店
BANBAN　石巻南店
Wonder GOO 石巻BP店／泉BP店
イトーヨーカドー　石巻あけぼの店／仙台泉店
ジャスコ　塩釜店／気仙沼店／古川店／若柳店／仙台中山店／船岡店／多賀城店／南方店
スーパーデンコードー　加賀野店／気仙沼BP店／多賀城店／古川BP店／仙台南店

秋田県
BANBAN　広面店／八橋店
イトーヨーカドー　秋田店
おもちゃ流通センター　仁井田店
ジャスコ　横手店／御所野店／大館店／土崎港店／湯沢店／能代店／柏店／本荘店
スーパーデンコードー　大館店／大曲BP東店／能代BP店／横手店／秋田本店／本庄店
ファミコンプラザ　宝島

山形県
スーパーデンコードー　酒田店／米沢店
ジャスコ　山形北店／酒田南店／新鶴岡店／東根店／赤湯店
スーパーデンコードー　山形北店
Wonder GOO　米沢店
ファミコンプラザ宝島 新形店

福島県
BANBAN　会津若松店／喜多方店／船引店／大槻店／棚倉店／二本松店／白河店
Wonder GOO 小名浜店
イトーヨーカドー　郡山店
シーガル　ふくしま
ジャスコ　郡山フェスタ店／相馬店
スーパーデンコードー　新白河店／福島BP南店／福島西店

茨城県
(株)カスミ家電　ひたちなか店／牛久店／古河店／鹿島1番館／取手東店／水戸1番館／竜ヶ崎店
Wonder GOO　学園店／水海道店／神栖店／東海店／岩瀬店／荒川沖店／東海店
Wonder STATION　日立田尻店／高荻店／常陸大宮店／新利根COM店／波崎1番館
イトーヨーカドー　土浦店／古河店
クレオ　つくば店
サンタ　下妻店／那珂湊店／ピアタウン店／岩井店
ジャスコ　取手店／下館店／下市店／笠間店／鹿島店／勝田店／常陸大宮店／新下妻店／神栖店／水戸店／石岡店／東海店／那珂町店／北茨城店
ホームセンターカスミ　玉造店／境店

栃木県
ジャスコ　宇都宮店／駒生店／黒磯店／佐野店／小山店／栃木店
ハローマック　今市店
ファミコンショップ　V
ホームセンターカスミ　足利店

長野県
イトーヨーカドー　エスパー松本店
ファミコンショップ　BIG
BANBAN　上田店／中野店／須坂店／小諸店／川中島店／稲田店
信州ジャスコ　上田店

群馬県
Wonder GOO　高崎中居店／高崎店／富岡店／館林店
おもちゃ流通センター　藤岡店
ジャスコ　渋川店
ハローマック　沼田店
ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店
前橋ビルフェロー

埼玉県
アトム
(株)さくらや　大宮東口駅前店
(株)ソフマップ　大宮店
(株)マイカル　狭山サティ／北浦和サティ
Wonder GOO 新座店／東川口店／入曽店
イトーヨーカドー　春日部店／和光店／久喜店
おもちゃ流通センター　川口店
ジャスコ　吉川店／神保原店／川口店／大宮店／八潮南店／北戸田店
ハローマック　リズム店／東松山店／三郷店
ファミコンショップ　ぶったま
ファミコンショップ桃太郎ふじみ野店／狭山ヶ丘店／狭山台店／行田店／新所沢店／深谷店／草加店／入間店／飯能店／北坂戸店
ホームセンターカスミ　春日部店
メディアプラザ　ドリームファクトリーアン
岩槻ビルフェロー／春日部ビルフェロー／新座ビルフェロー
桃太郎　前川店／南浦和店／蕨駅前店

千葉県
(株)おかじま電器　横芝店／作新台店／市原店／酒々井店／松戸店／東金店／富里店／茂原店／幕張店／おゆみ野店／君津店／白井店
(株)マイカル　北小金サティ
BANBAN　佐原店／茂原店／木更津店
Mega　花野井店／豊四季店
Wonder　GOO　増尾店／柏店／流山店
Wonder　STATION　鎌ヶ谷店
イトーヨーカドー　船橋店／津田沼店／東習志野店／四街道店／エスパ我孫子店
テックス　南流山店
ナカムラデンキ　江戸川台店
ハローマック　館山店
ピノキオ
ピュウ　千葉店
ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場店
メディアバレー　千葉店
ユーカリが丘ビルフェロー

東京都
(株)アプロ　東京
(株)おかじま電器　江戸川店
(株)さくらや　ホビー館／TVゲーム館　目黒／御徒町駅前店／渋谷店／池袋サンシャイン60通り／池袋東口店／八重洲北口店
(株)ソフマップ　秋葉原店／新宿1号店
(株)メディアランド　秋葉原店
(有)サンソフト　ATOM
TVパニック　荻窪店／赤羽店
アトム　国分寺店
いすずや
イトーヨーカドー　亀有店／四つ木店／多摩センター店／大井町店／東久留米店／赤羽店／東村山店／南大沢店／武蔵境店／高砂店／エスパ昭島
オフタイム　青梅新町店
ゲームステーション　マリオ
コユキヤ
ジャスコ　葛西店／御嶽山駅前店
ぱお　立川店／青梅店
ハローマック　保木間店／めじろ台店
ビデックファミコンランド
ファミコンアトム　ひばりヶ丘店／清瀬店／武蔵境店
ファミコンワールドぱお　西八王子店／南平店／八王子店／府中店
ファミコンワールド亀戸店／平井本店／北砂店
メディアバレー　町田店
メディアポリス
TSUTAYA成城店／府中店／新大久保店
古川電気(株)
清瀬ビルフェロー／西新井ビルフェロー

神奈川県
(株)コムロード　シータショップ溝ノ口／戸塚／藤沢
(株)マイカル　天王町サティ
BANBAN　横須賀西店
イトーヨーカドー　綱島店／上永谷店／新百合ヶ丘店／大船店／鶴見店／上大岡店／藤沢店／伊勢原店／川崎港店／能見台店／古淵店／小田原店
オフタイム　港北店
キディランド　港北NT店
ジャスコ　金沢シーサイド店／駒岡店／秦野店／相模原店／大和店
チャオ　荻野店
トップボーイ　東寺尾店
ハローマック　久里浜店
メディアポリス
TSUTAYA座間店／相模大野店／厚木妻田店／十日市場店／大和店
海老名ビルフェロー／茅ヶ崎ビルフェロー／大船ビルフェロー／本牧ビルフェロー

山梨県
DO　甲府店
オフタイム　国母店
ハローマック　石和店
石和ビルフェロー

新潟県
BANBAN　佐渡店／水原店／村上店／六日町店
DSBANBAN　新発田店
ジャスコ　三条昭栄店／三条店／十日町店／上越店／新潟店／新潟東店／村上店／村上東店／長岡店／白根店／六日町店
トーイズ　新津店
ラオックス　上越店

富山県
BANBAN　姫野店
スペースシャトル　二口店
宝島王国　戸出店

石川県
宝島王国　金沢工大店

福井県
BANBAN　鯖江店
宝島王国　舞鶴店

岐阜県
BANBAN　高山店
ヴィーナス　大垣店
ジャスコ　関店／岐阜店／新柳津店／大垣店
ファミコン　GP
ファミコン　ジャングル
メディアポリス　芥見店
わくわくランド　大垣店

静岡県
(株)大和文庫
BANBAN　広野店／城北店／島田店／函南店／浜岡店／富鷹店
Books　ぱるぱる
EVE　駅南店／新浜松店
Wonder　GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
イトーヨーカドー　静岡店／三島店／
オカダ電気 Dランド グリーンバレー
ジャスコ　島田店／浜松西店
パレード　湖西店／三方原店／袋井店／藤枝店
ファミコンランド　掛川店／原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
マンガヤ　メディア館原店
メディアポリス
TSUTAYA浜北店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津リコー通り店／静岡千代田店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／富士宮店／富士店／沼津仲見世店

愛知県
(株)エルエル　豊田店
(有)ジャンプ　ファミコンの店ポリス
BANBAN　グリーンロード店／高蔵寺店／滝の水店／半田店／豊川インター店
おもちゃ流通センター　刈谷店
イトーヨーカドー　安城店／鳴海店
オカダ電気　Dランドさとう店／東田店／広小路店／田原店
オカダ電気　さとう本店／曙店
ジャスコ　ワンダーシティー／岡崎南店／高橋店／小牧店／新八事店／大府店／南陽店／半田店／豊橋店／豊橋南店／豊田店／名西店
ドリームランド　豊明店／本店
ファミコンキッズ
ファミコンハウス　幸田店
ファミコンランド　豊橋店
ファミリーランド
プラスアルファ　岩塚店／高針店／守山店
ポニーランド　GAMECity
マジカル　碧南店／西尾店
マジカルガーデン　平針店
マジカルステーション ベル
メディアポリス　守山店／豊田朝日店

三重県
(株)ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
おもちゃ流通センター　鈴鹿店／久保田店
DSBANBAN　桑名店
BANBAN　松阪南店
Wonder GOO　名張店
ジャスコ　ララパーク／阿児店／伊賀上野店／玉城店／熊野店／松阪店／白子店／新伊勢店／新久居店／津店／新名張店／生桑店／大安店／鳥羽店／新日永店／津南店／那野店／尾鷲店／富洲原店／鈴鹿ベルシティー
スーパーセンターBax電気館久居店／伊勢店／熊野店／志摩店／上野店／大台店／津店／尾鷲店／亀山店／新鳥羽店
スーパーランド　四日市本店
ファミコンスペース　鈴鹿

滋賀県
BANBAN守山店／水口店
Wonder GOO　栗東店
ジャスコ　西大津店

京都府
(株)あさだ
イトーヨーカドー　六地蔵店
(株)にしがき　本店／間人店／岩滝店／峰山店／網野店／野田川店
BANBAN　山科店
ゲームフリーク　桂店
ジャスコ　京都西店／京都南店／洛南店／帷子辻店
ファミザウルス山科店／長岡店

大阪府
(株)スポット　門真店
(株)ソフマップ　大阪店
BANBAN　加美店／岸和田店／高石店／高槻北店／松原店／柏原店
PUBLIC　徳庵店
イトーヨーカドー　堺店
ギャングスター　羽曳野店／旭丘店／千林大宮店／藤井寺店
ジャスコ　あびこ店／貝塚店／金剛東店／高見店／寝屋川店／新茨木店／新高槻店／藤井寺店／南千里店／日根野店／野田阪神店
ミノスケ　岸和田店／八尾店／鳳店／枚方店／和泉府中店

兵庫県
(株)ソフマップ　神戸店
BANBAN　南武庫之荘店／和田山店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
イトーヨーカドー　加古川店
おもちゃのキタオ
ギャングスター 西宮北口店
ジャスコ　南淡路店／加西店／岩端店／逆瀬川店／広畑店／高砂店／社店／新三木店／新山崎店／川西店／新洲本店／新垂水店／新赤穂店／新土山店／猪名川店／姫路リバーシティー／竜野店／加古川ビルフェロー／小野ビルフェロー／西宮ビルフェロー／西神戸ビルフェロー／姫路ビルフェロー

奈良県
BANBAN　香芝店／奈良店
ジャスコ　桜井店／生駒店／大和郡山店／田原本店／奈良店／奈良南店
上新電機　郡山インター店／おしくま店

和歌山県
BANBAN　御坊店
ジャスコ　海南店／岩出店
ミノスケ　国体道路本部店／三木町本店

鳥取県
BANBAN　吉方店／湖山店／倉吉店
ジャスコ　鳥取店

島根県
GAME&BOOKゴジラ
ジャスコ　出雲店／平田店

岡山県
EVE　岡南店／水島店／東倉敷店
Wonder GOO　妹尾店
ジャスコ　岡山店／津山店
ファミコンショップ　VIC　井原店／笠岡店

広島県
(株)ソフマップ　広島店
BANBAN 曙店／三原店
ジャスコ　広店
はかた
ファミコンショップVIC　春日店／松永店／多治米店
ワールド
総合ファミコンショップ　ファミコ

山口県
BANBAN　宇部店／新山口店
ジャスコ　安岡店／光店

徳島県
BANBAN　阿南店／国府店／三加茂店／徳島店／脇町店
ジャスコ　徳島店／鳴門店

香川県
BANBAN　香川店
EVE　アリシア宇多津店／丸亀店
ジャスコ　栗林店
ファミコンショップ　P.BOYS　今里店

愛媛県
BANBAN 宇和島店／松前店／西条店／片山店
EVE　東石井店
ジャスコ　松山店

高知県
EVE　佐川店

福岡県
(株)アプロ　九州
BANBAN　行橋店／前原店／田川南店
Bee1　JR店／ウイズユー大牟田店／久留米南店／合川店／ビックウェイ太宰府店／甘木店／小郡店／曽根サティ店／津福店／徳力サティ店／二日市店／八女店
O.K　おもちゃ流通センター本店
ヴィータ
ゲーム・ザ・モンスター　南ヶ丘店
ゲームショップ　ケリー
スタジアム　エルデ
博多寿屋店／サンリブ古賀店／サンリブ　高須店／サンリブ　田川店
ファミコンクラブBee1
ホームエンターワールド曽根店
レインボージャスコ 穂波店

佐賀県
BANBAN　鹿島店
Bee1　ビックウェイ鳥栖店／上峰サティ店

長崎県
BANBAN　佐々店／早岐店
スタジアム　ジャスコ　東長崎店
ファミコンショップBIG
ヨシダ玩具店
佐世保ゲーム館　ぴゅあ

熊本県
Bee1　サンピアン店

大分県
(有)おもちゃの国 ガリバー
BANBAN　臼杵店／光吉店／南大分店
Bee1　大分サティ店

宮崎県
BANBAN　延岡店／大塚店
ケイ・アイ・シー企画

鹿児島県
BANBAN　加世田店／吉野店／出水店
ソフトスタジアム

沖縄県
BANBAN　宮古店／石垣店
おもちゃ流通センター　具志川店／古波蔵店／北谷店／名護店

(順不同)

64トランプコレクション ♥♣♦♠アリスのわくわくトランプワールド♥♣♦♠

わくわくキャンペーン

いま『64トランプコレクション』を買うと、抽選でわくわくグッズが当たるよ！

※ 写真はイメージです。実際のものとは異なります。

A賞 5名様
ボトムアップ特製オリジナル『Gショック』

B賞 10名様
好きなものを買ってね!! 10,000円商品券

C賞 20名様
マジシャン気分で手品セット

D賞 50名様
ホットプレートでつくれる!! アリスのわくわく塗り絵セット

E賞 100名様
かわいいキャラクターいっぱいのオリジナル・シール

【応募方法】
『わくわくキャンペーン』専用ハガキに必要事項をご記入の上、(株)ボトムアップ「わくわくキャンペーン係」までお送りください。

【キャンペーン期間】
平成10年8月7日より平成10年9月末まで。

【当選者の発表】
商品の発送又は、通知にて発表にかえさせていただきます。

GAME BOY
SUPER GAME BOY スーパーゲームボーイ
対戦型 1人でも遊べます

今度は自分で新種がつくれるぞ。
新ステージ「ドヒョー」で戦い、
宇宙一の恐竜をめざそう！

好評発売中！
価格 4,800円（税別）
©J・WING
©DIGITAL KIDS

GAME BOY
SUPER GAME BOY スーパーゲームボーイ
普段の生活では飼うことのできない猛獣、珍獣、また、実際にはありえない新種を創り、育成。今回は、オリジナルの動物図鑑が登場！

好評発売中！
価格 4,800円（税別）
©J・WING

GAME BOY
SUPER GAME BOY スーパーゲームボーイ
世界の珍しい貴重な昆虫を採集したり、飼育したり、競売にかけたりと、最高のコレクターをめざす！

8月28日発売予定
価格 4,800円（税別）
©J・WING

ポケットの中のワンダーランド！

Go!Go!ヒッチハイク

GAME BOY　SUPER GAME BOY スーパーゲームボーイ

舞台は地中海。 貴重な鍵を握るパートナーを選び、ともに困難をくぐり抜けゴールを狙う。
めざすはロンドンだ！

好評発売中！
価格 4,800円（税別）
©J・WING

GAME BOY
SUPER GAME BOY スーパーゲームボーイ
対戦型 1人でも遊べます

© 1998 J・WING
© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION

日本代表をJリーグ18チームの中から実際に選び、世界32チームの頂点を目指します。

好評発売中！
価格 5,500円（税別）

GAME BOY
主人公は、幻の魚を釣り上げるため旅をする。釣りの楽しみはもちろん、図鑑、通信対戦モードなどもあり。

9月発売予定
価格 4,800円（税別）
©J・WING

株式会社J・ウイング
〒115-0045 東京都北区赤羽1-60-1グランデール202

The 64DREAM

10月最新情報満載号 VOL.25

MY NINTENDO64 FOREVER!

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

ポケモンスタジアムも発売され、残り少ない夏休みを偲んで、今月の表紙は、思いっきりトロピカルにしてみました。登場したポケモン達にはそれなりに、理由があります。数あるポケモン達から、夏の海に似合うポケモンを厳選。たとえば、南の国の木陰でくつろぐかのようなピカチュウとフシギバナ。パイナップルのようなナッシーなどなど。適当といえば適当ですが…。 では、ここで問題です。スターミーは、どの様な理由で今回選ばれたでしょうか？ ヒントは、星じゃなくて何かに似ている…。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

※「NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧表」は休載します

情報&ニュースのページ

連載企画

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／三ッ井俊哉 岩崎 桂 脇 智鶴 持田康之
遠藤晴幸 深水 央
■編集協力／ 福本亜希 尾関友詩（ワークハウス）
白石 岳 小松原アンドゥレア 真下寿子
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一（az! firm）
■デザイン&DTP／ 東城由香里（az! firm） 高橋慶子（az! firm）
藤田賢也（az! firm） 山崎将貴（az! firm）
■デザイン&DTP／大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人
水口哲二 坂田陽一
■イラスト／牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴
三浦ゆうま 中植茂久
■広告／林 承徳 笹川北等
吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【10月最新情報満載号】 1998年8月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

秋はすぐそこ！『ゼルダ』もすぐそこ！

いつのまにか空が高くなり、夏休みも残り少なくなったね。それに応えるかのように、N64ソフトの発売もとりあえずは一段落。それにしても、この春に伝わった「『ゼルダ』発売が秋に延期!!」との衝撃的なニュースが、まるで夢みたいに思える晩夏の日々。気づくとホントにホントに、もーすぐリンクに会えるじゃないの！発売日も来月号では正式にお伝えできそうだしね。そして『ゼルダ』の後には期待のRPGやSLGの発売がいろいろとひかえていて。去年は秋～年末にかけて20数本のソフトが発売されたけど、今年も同じくらいか、それ以上のソフト(数も、ジャンルも)が発売されそうだ。ところで64DDの発売は、編集部では98年内はないと予想。でも、64DD対応版として発表されているソフトの中には、まずはカセット版として発売されるモノもありそうなのだ。なのでお年玉の使い道については、遅くとも年末頃までに64DDがらみの情報が何か入ってくれば、決定ってことになるかな。というわけで『ゼルダ』発売も近いけど、まずは2学期がスタートだ。宿題の残りを片づけて、元気に学校へ行こう！

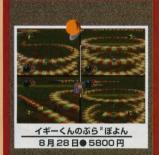
新作ソフトカレンダーの見方

…発売日決定
…発売予想時期
…発売日決定マーク
…64DD版で発売予定
…今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。参考にしてちょ。

COMING SOON

(8月21日～9月20日に発売)

イギーくんのぶら²ぽよん
8月28日●5800円

HAVE YOU PLAY THIS GAME？

このゲーム、君はもう遊んだ？

↑この迫力はN64でしか体験できないぞ！

ポケモンスタジアム

大好評発売中の『ポケモンスタジアム』を体験することは、夏休みの宿題をかたづけるのと同じくらいダイジだ（本誌調べ）。買いたいけどおカネが…という人は、すでに持ってる人と友達になろう。友情もめばえて一石二鳥なのだ（攻略は本誌67ページからだよ）。

発売時期		タイトル
8月		イギーくんのぶら²ぽよん
9月		飛龍の拳スタジアムSDバージョン
10月		Let's スマッシュ
		キラッと解決!64探偵団
		シティーツアーグランプリ　全日本GT選手権
11月		64大相撲2
		おねがいモンスター
		キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
		ぬし釣り64
		BUCK BUMBLE
秋		ゼルダの伝説　時のオカリナ
		オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
		バンジョーとカズーイの大冒険（仮）
		TONIC TROUBLE
12月		ドラえもん2（仮）
	新	牧場物語2
		ナイフエッジ（仮）
	新	トップギア・オーバードライブ（仮）
98年		エフ～FLYING HUNTERS
		フライトシミュレーター（仮）
		テュロック2（仮）
		忍たま乱太郎チャレンジパズル64
		レースゲーム（仮）
	新	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
		レブ・リミット
冬		バーチャル飛龍の拳64
		カメレオン・ツイスト2
		Jリーグタクティクスサッカー
		爆笑人生64 めざせ!リゾート王
		ウィンバック
99年	新	シャドウゲイト64（仮）
		ウルトラベースボール実名版64
未定		シムコプター64
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
		バイオテトリス
		SNOW SPEEDER
		エルテイル（仮）
		ファイティングカップ
		超空間ナイタープロ野球キング2
		MOTHER3（仮）
		シムシティー64
		マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
		スーパーマリオRPG2（仮）
		ウルトラドンキーコング（仮）
		コンカー64～12の物語（仮）
		カービィ64（仮）
		ゼルダの伝説DD（仮）
		スーパーマリオ64-2（仮）
		キャベツ（仮）
		ポケモンスナップ
		マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
		マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
		マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
		ジャングル大帝
		ゴルフ（仮）
		プロ指南麻雀「兵」
		ブレードアンドバレル
		HYBRID HEAVEN（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
		ラストレジオンUX（仮）
		金田一少年の事件簿（仮）
		キャバリーバトル3000
		動物番長（仮）
		巨人のドシン（仮）

左：紹介ページ　右：ソフトカタログ

	ジャンル	発売元	発売日		価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）	8月	9月	10月	11月	12月	99年1月	99年2月以降
	ACT	アクレイムジャパン	8月28日	☺	5800円	56	139							
	格闘ACT	カルチャーブレーン	9月25日	☺	6480円	54	139							
	SPT	ハドソン	10月9日	☺	6800円	38	142							
	TAB	イマジニア	10月		未定	46	142							
	RAC	イマジニア	10月末		未定	52	142							
	格闘ACT	ボトムアップ	11月		未定	-	139							
	SLG	ボトムアップ	11月		未定	57	140							
	SPT	ケムコ	11月		6980円(予)	50	141							
	ETC	パック・イン・ソフト	11月		未定	48	143							
	SHT	Ubiソフト	11月		6880円	44	141							
	ACT	任天堂	秋		未定	14	138							
	SLG	クエスト	秋		未定	22	140							
	ACT	任天堂	秋		未定	20	138							
	ACT	Ubiソフト	秋		未定	-	139							
	ACT	エポック社	12月		6800円(予)	42	139							
	SLG	パック・イン・ソフト	12月		未定	28	140							
	SHT	ケムコ	12月		未定	-	141							
	RAC	ケムコ	12月		未定	-	-							
	SHT	アクレイムジャパン	98年内		6800円	-	141							
	SLG	ビデオシステム	98年		未定	-	140							
	SHT	アクレイムジャパン	98年末		未定	56	141							
	PUZ	カルチャーブレーン	98年末		未定	-	141							
	RAC	ビデオシステム	98年		未定	-	142							
	PUZ	カプコン	98年内		6800円(予)	10	140							
	RAC	セタ	98年末		未定	-	142							
	格闘ACT	カルチャーブレーン	冬		未定	-	139							
	ACT	日本システムサプライ	冬		未定	55	139							
	SLG	アスキー	冬		未定	-	140							
	TAB	タイトー	冬		未定	-	142							
	ACT	光栄	冬		7800円	34	139							
	ADV	ケムコ	99年春		未定	-	-							
	SPT	カルチャーブレーン	99年		未定	-	141							
	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定		6800円	-	140							
	ETC	任天堂	未定		未定	-	142							
	PUZ	アムテックス	未定		未定	-	141							
	SPT	イマジニア	未定		6980円	-	141							
	RPG	イマジニア	未定		未定	-	138							
	格闘ACT	イマジニア	未定		未定	-	139							
	SPT	イマジニア	未定		未定	-	141							
DD	RPG	任天堂	未定		未定	-	138							
DD	SLG	任天堂	未定		未定	-	140							
DD	ETC	任天堂	未定		未定	-	143							
DD	RPG	任天堂	未定		未定	-	138							
	ACT	任天堂	未定		未定	-	138							
	ACT	任天堂	未定		未定	-	138							
	ACT	任天堂	未定		未定	-	138							
DD	ACT	任天堂	未定		未定	-	-							
DD	ACT	任天堂	未定		未定	-	139							
DD	SLG	任天堂	未定		未定	-	140							
DD	ETC	任天堂	未定		未定	-	142							
DD	ETC	任天堂	未定		未定	-	143							
DD	ETC	任天堂	未定		未定	-	143							
DD	ETC	任天堂	未定		未定	-	143							
	ADV？	任天堂	未定		未定	-	140							
	SPT	任天堂	未定		未定	-	142							
	TAB	カルチャーブレーン	未定		未定	-	142							
	SHT	ケムコ	未定		未定	-	141							
	RPG	コナミ	未定		未定	-	138							
	ACT	コナミ	未定		未定	-	139							
	ETC	サミー	未定		未定	-	142							
	SLG	トミー	未定		未定	-	140							
	格闘ACT	ハドソン	未定		未定	-	139							
	ADV	ハドソン	未定		未定	-	140							
	RAC	日本システムサプライ	未定		未定	-	142							
	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定		未定	-	143							
DD	ETC	開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)	未定		未定	-	143							

● はみ出しスケジュール ●

任天堂の『NBAバスケットボール（仮）』は、残念ながら日本での発売は中止に。なお、先月お伝えした『ボディーハーベスト（仮）』（日本発売中止）は、アメリカでの発売元がミッドウェーに決定したもよう。

読者が選ぶドキドキ

N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3702pt	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／秋 64DD版／未定
2	1798	–	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●秋
3	1720	3 (→)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●発売中
4	1261	4 (→)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
5	659	7 (↑)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
6	640	6 (→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
7	518	5 (↓)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
8	411	8 (→)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●98年11月
9	332	14 (↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
10	246	12 (↑)	ウィンバック	●光栄 ●ACT ●冬
11	235	10 (↓)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
12	230	11 (↓)	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン ●SHT ●98年末
13	213	20 (↑)	悪魔城ドラキュラ3D（仮）	●コナミ ●ACT ●未定
14	194	17 (↑)	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
15	170	15 (→)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
16	163	–	バンジョーとカズーイの大冒険	●任天堂 ●ACT ●秋
17	140	18 (↑)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●未定
18	139	18 (→)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
19	118	–	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
20	112	–	キャベツ（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…6月21日～7月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

なななんと、『オウガバトル』が初ランクイン2位の快挙。3位『ポケスタ』のランキング登場最後の順位をあっさり抜いちゃった。やっぱりシミュレーションRPGというジャンルと、シリーズ作品のデキの良さが魅力的、かつユーザー層も守備範囲が広いからかな。今後も『オウガ』を引き離すような新作の発表を望みたいね！ で、『ポケスタ』は3位で終わったけど、現在発表されている他にも『ポケモン』タイトルは水面下で動いているらしいぞ…（詳しくは本郷さんのページに）。

◆『オウガ』の紹介ページは22ページから。そのうちどどーんと開発者インタビューもやりたいな。いや、やるぞ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/98年7月9日～8月6日

順位	前号の順位	PT	タイトル	発売日
1	–	332.4	ポケモンスタジアム	98/8/1
2	–	119.3	F-ZERO X	98/7/14
3	–	66.6	チョロQ64	98/7/17
4	1 (↓)	32.3	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	98/6/4
5	–	26.3	スーパーロボットスピリッツ	98/7/17
6	9 (↑)	15.8	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
7	7 (→)	12.3	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!!～	98/4/30
8	–	11.6	マリオカート64	96/12/14
9	–	11.1	スーパービーダマン バトルフェニックス64	98/7/24
10	–	7.8	スターソルジャーバニシングアース	98/7/10

PTは売り上げ本数のデータをもとに点数化。売り上げ状況のめやすにしてください。

PICK UP! チョロQ64

『ポケスタ』（なんと上の結果は発売から6日間のみの売り上げ）、『F-ZERO』について大健闘の『チョロQ』。このランキングページでも常に期待のTOP10内にいたしね。おもちゃ的な動きもかわいいけど、レースで勝ってゲットするパーツで、君のチョロQを改造していくのも楽しいぞ。

よく使う技とポケモンのコンビ TOP 30

ゲームボーイソフトについて／8月号読者アンケートより

技とポケモンのコンビ TOP30

順位	PT数	技	ポケモン
1	203 pt	10まんボルト	ピカチュウ
2	98	はねる	コイキング
3	78	かえんほうしゃ	リザードン
4	60	はかいこうせん	カイリュー
4	60	はかいこうせん	ギャラドス
6	47	サイコキネシス	ミュウツー
7	34	ゆめくい	ゲンガー
8	33	なみのり	ピカチュウ
9	30	ハイドロポンプ	カメックス
9	30	へんしん	メタモン
11	27	あなをほる	ダグトリオ
12	26	ふぶき	フリーザー
13	25	10まんボルト	サンダース
14	24	かみなり	ピカチュウ
15	22	ねむる	カビゴン
15	22	はかいこうせん	ケンタロス
15	22	はっぱカッター	フシギバナ
15	22	バブルこうせん	カイリュー
19	21	サイコキネシス	フーディン
19	21	だいもんじ	リザードン
19	21	ほのおのうず	リザードン
22	18	ねこにこばん	ニャース
23	17	ゆびをふる	ピッピ
23	17	れいとうビーム	フリーザー
25	15	でんきショック	ピカチュウ
26	13	かみなり	サンダー
27	12	かみなり	サンダース
27	12	サイコキネシス	ミュウ
27	12	タマゴうみ	ラッキー
30	11	ふぶき	ラプラス

◆ピカチュウの「10まんボルト」は期待通りだったとして、2位がコイキング「はねる」とは(笑)。でもギャラドスに進化後の4位「はかいこうせん」は超強いよね。ちなみにゲームの最初に選ぶ3匹は、このカンジだと、ヒトカゲ→ゼニガメ→フシギダネの順かな

技 TOP30

順位	PT数	技
1	265 pt	10まんボルト
2	194	はかいこうせん
3	101	はねる
4	98	サイコキネシス
5	91	ふぶき
6	83	かえんほうしゃ
7	60	なみのり
8	58	かみなり
9	49	あなをほる
10	47	だいもんじ
11	45	ゆびをふる
12	41	ハイドロポンプ
12	41	ゆめくい
14	36	はっぱカッター
15	35	バブルこうせん
16	32	へんしん
17	30	きりさく
18	29	ほのおのうず
19	28	れいとうビーム
20	24	ねむる
21	23	でんきショック
22	22	じばく
22	22	ねこにこばん
24	17	やどりぎのタネ
25	16	ちきゅうなげ
26	15	じこさいせい
26	15	じしん
26	15	そらをとぶ
26	15	だいばくはつ
30	14	のしかかり

◆左の表にほぼ準じる結果。ちなみに1位を「100まんボルト」と回答している人が多かったけど、そういう技はないので覚えてね

ポケモン TOP30

順位	PT数	技
1	302 pt	ピカチュウ
2	140	リザードン
3	101	コイキング
4	97	カイリュー
5	88	ミュウツー
6	85	ギャラドス
7	63	カメックス
8	56	フリーザー
9	55	ゲンガー
10	49	ミュウ
11	48	ケンタロス
12	47	サンダース
13	44	カビゴン
14	41	フーディン
15	40	ダグトリオ
16	39	フシギバナ
17	33	スターミー
17	33	ラッキー
19	32	メタモン
20	31	フシギダネ
21	29	サンダー
22	27	ピッピ
23	26	ラプラス
24	21	ゴローニャ
25	19	ニャース
26	17	ポリゴン
27	16	エレブー
27	16	マルマイン
29	15	ライチュウ
30	12	ブースター

◆ミュウ、ミュウツー、そして大活躍(?)のコイキング以外は20位までがすべて『ポケスタ』に登場。『ポケスタ』買おうぜ!

赤い文字は『ポケスタ』登場のポケモンだ

この結果はゲームボーイ版を対象にしたものだけど、64でのバトルにも参考になるでしょ。『ポケスタ』では技別など、必要な目的でポケモンを集められるしね。

◆目的別にポケモンを集められる機能は待ってました!って感じだよね

『ポケスタ』傾向と対策

とにかく「素早さ」だ。「インドメタシン」漬けで数値を上げ、素早いポケモンを倒して数値をあげよう。もう使っちゃった「わざマシン」は、1度64にポケモンを移動させ、GBをリセットして、もう1度取りに行こう。

◆技と同様、先制攻撃は必須。マルマインは潜在的に一番速いぞ

アメリカの N64ソフト売り上げ本数 TOP10

NPD調べ／米国の雑誌「NINTENDO POWER」ホームページより

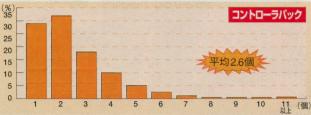
順位	売り上げ本数	タイトル ( )内は日本のタイトル
1	350万本	Super Mario64 (スーパーマリオ64)
2	260万	Mario Kart64 (マリオカート64)
3	215万	Golden Eye 007 (ゴールデンアイ007)
4	190万	Star Fox 64 (スターフォックス64)
5	180万	Diddy Kong Racing (ディディーコングレーシング)
6	140万	Star Wars: Shadows of the Empire (スター・ウォーズ～帝国の影～)
7	130万	Wave Race 64 (ウェーブレース64)
8	110万	Cruis'n USA (※日本未発売のレースゲーム)
9	90万	Turok: Dinosaur Hunter (時空戦士テュロック)
10	80万	WCW VS. NWO: World Tour (バーチャル・プロレスリング64)

NPDの発表する数値(TRSTS)は、全米では極めて信頼性が高いんだ。アメリカの売り上げ本数は全世界的な平均値に近いだろうね。ところでレア社開発のソフト(3・5位)だけでも400万本にせまる勢いだ。新作ではどんなヒット記録をうちたててくれるか、楽しみだね。

N64ソフトとCパック(コントローラ)いくつ持ってる?

8月号読者アンケートより

◆平均7.7本ということはN64が発売されてから約2年で、季節ごとに1本ずつくらい買ってるってことだね

◆最高で65個という人もいたけど…。残すデータをうまく選べばいいんだけど、それが難しいんだよね

N64ソフトは全所有ソフト中の約2割!?

8月号で発表した数字によると、全ハードを含めたソフトの所有数は平均36.7本。てことは約2割がN64ソフト。この割合、もっと上げたいね。少しでも役立つよう、本誌もがんばってソフトを紹介していくぞ。

あの CAPCOM が

『1942』『魔界村』『ストリートファイターII』
『ロックマン』『バイオハザード』……
数々の名作シリーズを世に送り出し、
ユーザーから熱い支持を受け続ける
巨大ゲームメーカー「カプコン」。
あの「カプコン」がついにN64への参入を表明した。
今回発表したタイトルは1本だけだが、
今後も力を入れてソフトを開発していくようだ。

ついにN64へ参入(さんにゅう)!

N64というハードへの参加自体は早い段階から表明していたカプコンだが、N64の発売から2年が経過した今、ついにソフトの発表へ踏み切った。次ページで紹介している、ディズニーキャラクターが登場するテトリス、『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』が第1弾のソフトとなる。今後どのようなタイトルが発表されるのかは全く謎のベールに包まれているが、このタイトル以外にもいくつかのソフトを開発していることも判明したのだ。いままでに数々のメガヒットタイトルを発売し、ゲーム業界を引っ張ってきたメーカーのひとつであるカプコンだけに、今後の動向も非常に気にかかる。同社広報の永井氏の「オリジナルを含めた数本のタイトルを開発中」とのコメントから推察すると、シリーズ作品の最新作がN64に登場するという可能性も大いにあるということだ。全くのオリジナル作品と、シリーズものの最新作。いったいどんなタイトルが、いつ発表されるのか? 本誌では今後ともカプコンを追いかけ、いち早くその情報を提供していこうと思う。まずは、N64でのゲーム開発の姿勢を力強く語ってくれた永井氏のコメントを読んで欲しい。そして期待に胸を膨らませて欲しい。君がこれから目にするコメントこそ、カプコンの今後の意気込みなのだから。

～カプコンは本気です。～

(株)カプコン
開発本部業務部
パブリシティチーム長
マネージャー
永井 淳一さん

↑「ホントはこの辺でどか～んと発表しちゃいたいんですよ」と、もどかしくも語ってくれた永井さん。インタビュー直前に散髪したので某誌とはイメージが違うかも…

現在カプコンで、N64用ゲームとしてソフト開発しているラインは数本動いています。具体的にいくつ開発してますよ、という数は言えないんですが、1～2本ではありません。どんなハードでも全力でぶつかっていくというのが会社のスタンスですので、もちろんN64にも力を入れて開発していきますよ。とりあえず、1本出してハイ終わりって言うようなことは決してありません。今回の参入第1弾ソフトになる『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』は、たまたま1番最初に開発が出来上がりそうなので発表することになりましたが、今後も見通しがつき次第発表していきたいと思ってます。ぜひ期待して下さい。具体的に、どんなゲームを開発しているのかという事ですが…。すいません、まだヒミツなんです。発表したいのはやまやまなんですが、いろいろと事情がありまして…。N64というハードの表現能力やユーザーの年齢層などを考慮して、N64ならではの(既存ゲームのシリーズなどではない)オリジナルなものを含めて数本開発している、ということだけしかコメントできないんです。プレイステーションでも、そのハードの特性などを考えて『バイオ ハザード』を発売したように、N64でも何か全くオリジナルなゲームをカプコンなりに提唱してみたいと思ってます。

◆数多くのポスター等で彩られた受付。受付の裏側からポーズをとって広報の両氏が今後の意気込みを表現(!?)

◆広報を担当するパブリシティチームの秋浜さん。そしてこの方がN64を担当しているのだ! 今後とも本誌に登場していただく予定なのだ

カプコンファンクラブ(仮)始動

来月号からカプコンの今後を徹底的に追いかけていくカプコンファンクラブ(仮)を、64ドリームの独占で始動。そこで、読者のみんなから「カプコンに対する想い」「N64へ移植・続編希望のゲーム」などのハガキを募集! 君の意見が直接カプコンに届く大きなチャンスなのだ!

●あて先●
〒102-0074
東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
カプコンファンクラブ係

マジカル TETRIS チャレンジ featuring ミッキー

●発売元：カプコン
●発売日：98年内予定
●ジャンル：パズル
●価　格：6800円(予)　●プレイ人数：1～2人

ミッキーマウスがテトリスで大活躍!

カプコンのN64参入第1弾は、アーケードの移植版『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』(以下『マジカルテトリス』)。ミッキーを初め、お馴染みのディズニーキャラクターが大活躍する対戦型のテトリスなんだ。上から落ちてくるピースをうまくコントロールして積み上げ、横のラインをそろえてピースを消すっていう簡単なルールなので誰でも楽しめちゃう。プレイヤーが選択できるのは、ミッキーマウス、ミニーマウス、ドナルドダック&グーフィー。1人でプレイするときには、キャラクターごとのオリジナルストーリーを楽しめるし、それぞれのステージにぴったりの衣装に着替えてゲームを盛り上げてくれるぞ。

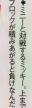
◆1人プレイなら、キャラクターごとのオリジナルストーリーを楽しめるんだ

◆壁が崩れていよいよ対戦。ゲームは全て対戦型で進むんだ。さぁ、いよいよ始まるよ!

◆ミッキーがなんだかあわてているよ

◆ピート達とはち合わせ！ 悪そうな人たちだなぁ

◆ミニーの家にミッキーが到着したよ

◆ミニーと対戦するミッキー。上までブロックが積みあがると負けなんだ

◆ミッキーの家にウィズルがおしかけてきたぞ！どうするミッキー？

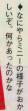
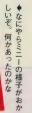
◆なにやらミニーの様子がおかしいぞ。何かあったのかな

◆さぁ、ミッキー。ミニーを助けに行かなくちゃ

◆ステージごとに衣装を着替えてくれるキャラクター達

◆ウィズルと対戦するドナルド。がんばってノックアウトだ!

＊画面はすべてアーケード版です。

マジカルテトリスは完全対戦型だよ！

1人プレイでも必ず対戦相手がいるのが『マジカルテトリス』。なので、対戦用のしかけがたくさんあるんだ。1度にたくさんのピースを消すことで、対戦相手にへんてこな形のピースを送ったり、逆に送られてきたピースをカウンターで送り返して一発逆転したり…。盛り上がるぞ〜。

↑この大きなピースは一体…!? おじゃまピースなのかな。こんなの見たことない!

↑ピースが落ちる位置に影ができるので、初心者も安心してプレイできるね

↑プレイヤーを助けてくれる虹が画面にかかったぞ。こんな仕掛けがいろいろあるんだね

ディズニーキャラクターがたくさん登場

カプコン参入第1弾ソフト！

新キャラ！敵キャラ！馬！ニワトリ！最新画面34点！

ゼルダの伝説 時のオカリナ

●発売元：	任天堂
●発売日：	今秋予定
●ジャンル：	3Dアクションアドベンチャー
●価格：	未定
●容量：	256M
●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	未定

※画面は開発中のものです。

夏休みも残りわずか…。いつもなら机の上にたまった宿題をボーゼンとながめている人も、今年は違うはず。過ぎゆく夏なんて悲しくない！グッバイ夏！そしてウェルカム秋！とうとう待ちに待った秋がやって来るのだ！春に言ったでしょ、秋なんてすぐだって。さあ、いよいよファイナルカウントダウンだ！

タロン

ロンロン牧場のオーナー。ノンビリした性格で、牧場の仕事は世話係のインゴーにまかせっきり。どこでも寝られる特技を持っている。娘のマロンとの関係はいい感じらしい。好きなものはキノコ、嫌いなものはカメ。

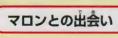
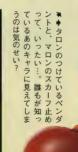
ロンロン牧場は本日も経営難！

どこかで見たようなヒゲ親父？

これまで紹介してきたキャラクターとはひと味違う新キャラが発表された。何はともあれ、右のイラストを見てほしい。そそっかしい人は、あの有名なシリーズの新作かと思ったのでは？彼らはハイラル唯一の牧場「ロンロン牧場」で働く、まぎれもない『ゼルダ』オリジナルキャラだ。しかし…、あまりにも…、何というか…、ねえ…。好きだなあ、このセンス。特にマリ…、じゃなくてタロンの服や、ルイ…、じゃなくてインゴーのヒゲなんて、初めて見るキャラとは思えないぞ。

この人とは関係ありません

➡タロンのつけているペンダントと、マロンのスカーフ止めって、いったい…。誰もが知っているあのキャラに見えてしまうのは気のせい？

マロンとの出会い

⬆リンクがロンロン牧場に立ち寄るのはゲーム序盤（おそらく最初のダンジョン「デクの樹」クリア後、ハイラル城に向かう途中だろう）。まずは牧場主タロンの娘、マロンと出会うことになる。こどもリンクと同じくらいの背ってことは、年齢も近い？

牧場主と使用人のビミョーな関係…？

兄弟じゃないです。念のため…

ロンロン牧場は、ハイラル各地に牛乳や卵を配達して生計をたてているが、牧場主タロンのノンビリした性格が災いし、経営がうまくいっていないようだ。使用人のインゴーはそんな牧場主（つまり経営者ね）のボンクラぶりに腹をたてている。ちなみに2人は兄弟ではない。兄弟だと思ったでしょ？

インゴーとの出会い

なんだか目つきの悪いおっさんが近づいてきた。あまり優しそうな感じじゃない。初対面のこどもに職場のグチをたれてるし…。でも働き者って感じ

➡ここは牧場の小屋の中。こどもリンクの背丈の倍はある、大きな木箱が置いてある。右ななめ前の箱のすきまには、おとなリンクなら飛び越えて行けそうだけど？

マロン

タロンのひとり娘。父親のサボりぐせに手を焼きながらも、牧場の仕事をこなす少女。特技は歌うこと。彼女の歌を聞くと、どんな人や動物でも心がなごむ。その美しい歌声は母親譲りと言う、もっぱらのウワサだ。

インゴー

牧場の家畜の世話係だが、事実上すべての仕事をこなしている。いつもそのことに関してグチをこぼしている。特技は乗馬。昔、マロンの母親のことが好きだったらしく、そのためもあってかタロンに対するライバル意識も相当なものだ。

この人とは関係ありません

ニワトリつかみ初公開！

リンク、ついにニワトリを持ち上げる！

5月に米国アトランタで開催されたE3で、すでに編集部では確認済みだったが、ここにきてようやく待ちに待った画面が公開された。見てください！とうとう我らがリンク、ニワトリをかつぎました（←オリンピックの重量挙げを実況するアナウンサーの気分で読むこと)！ Bボタンのアイコン表示はDrop（下ろす）になっているけど、バクダンと一緒で助走をつければ投げられます、もちろん！ でも今回はあんまりいじめるとニワトリの逆襲ではなく、インゴーが怒鳴り込んで来そうだけど。

あせるニワトリ

➡かつぎあげられてあせるニワトリがまきちらす、ハネの美しさ！ 画面手前のニワトリは危険を感じて逃げ出そうとしているのか？

おとなリンクが訪れたロンロン牧場では…？

馬のミニゲームはVS.インゴー？

ゲーム序盤でこどもリンクはロンロン牧場に立ち寄るが、おとなリンクもまた訪れることになる。もちろん時間は流れているので、こども時代とは少し様子が違うようだが…。まあ、それはともかく、ここでは以前から公開されていた馬のミニゲームをくわしく紹介しよう。実はE3でプレイした限りでは、馬のミニゲームの詳しい内容はわからなかった（たしかインゴーもE3バージョンにはいなかったと思う）。ニンジンがムチのかわりになるのはわかっていたが、いったい何をするのやらと悩んだ日々も、もうおしまい。インゴーとの草競馬でした。もちろん以前から宮本さんが発言していた「流鏑馬」（馬に乗りながら矢を放つ）など、他のミニゲームやイベントがまだまだあるのは間違いない。

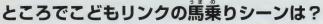
LET'S 草競馬！

↑馬に乗らないかとインゴーに持ちかけられる。ただしルピーが必要。まずはハイヨハイヨとお馬の練習。すると今度はレースをしないかと言われる。もちろんルピーを賭けて！

↑スタート地点に並ぶ2頭の馬、各馬一斉にスタートしました！　先頭はインゴー。すでに第1コーナーにかかりました。リンクは少し遅れています！

勝てば大穴、負ければ借金？

↑差は開くばかり！リンクはルピーを取られるのか？それとも勝って大金を手に入れるのか？Aボタンで弓矢が使えるようだが、馬のお尻にプスリと撃っていいのか？それはやっぱり反則なのか？

ところでこどもリンクの馬乗りシーンは？

こどもリンクが馬に乗るシーンは、まだ公開されていない。馬とはこども時代から関わるはずだし、子馬の写真も公開されているから乗れるとは思うけど…。両手を広げて、のんびり散歩している場合じゃないぞ、こどもリンクよ。

ロンロン牧場の悲劇

おとなリンクが訪れたロンロン牧場は、何か様子がヘンだった…。昔からかんじの悪いインゴーだったが、なんと今では、立派な馬を育てることによってガノンドロフに認めてもらおうとしている。服装もなんだかへんてこりんな感じのものに変わっているし…。牧場主はすでにインゴーなのか？

←かつては何不自由なく暮らしていたマロンも、今ではインゴーにこき使われている。気になるのは、今回公表されなかった彼女の母親の存在だ。幼い頃、死に別れたのか？ それともどこかで生きているのか…？

起きろ親父！

←娘のマロンがそんなことになっているのを知ってか知らずか、牧場から遠く離れた場所でグースカ寝ている親父。あんた、いったい…。起きろ！

お待たせ！中庭ゲーム初公開

3Dスティックでちょこまか動け！

8月号のE3レポートでお伝えしたお城の中庭ゲームの画面が公開された。ここを通り抜けると、先月紹介したゼルダ姫と初めて出会うデモシーンへとつながるのだ。見張りの兵士に見つからないようにリンクを操作するミニゲームだけど、すばやく動いたり、そろそろ歩いたり、あるいは立ち止まったりと、3Dスティックならではの操作感が楽しめる。

←ここでのカメラは、SFC版のようにななめ見おろしタイプで固定される。あと、ここで流れる音楽はコミカルな感じで、すごくよかったぞ

見張り兵士も動く！

画面を見ていると簡単そうだけど、見張りの兵士も動いているから意外とクリアは難しい（兵士の動きは単純でなく、突然振り返ったりする）。おまけに見つかると「小僧、どこから忍び込んだ！」ってな感じで中庭入り口に戻されてしまうのだ。フィニッシュは画面奥へと進む。

今月の敵キャラ リンクを襲う双子の敵！

今月公開された画面の中に、下のような敵キャラクターがまざっていた。名前やプロフィールは不明。どうも新キャラのようだ。画面からわかることは、赤い炎と青い炎を頭上（？）に灯した双子のようなやつだっていうこと。それに空中から襲いかかるということ。ペアになっている敵ならではの攻撃方法、または倒し方がありそうだ。

←ちょっと離れているため、どんな姿をしているのかわかりづらい。でも、あんまり気色悪いので、さすがにリンクも逃げ出す…？

ついに素顔を現した謎の少年シーク！

ハープとオカリナ…、重なり合うメロディ

おとなリンクが旅の途中で出会う謎の少年の存在については、すでに何度か紹介済みだが、今月ついにマスクをとった素顔が公開された（まだ半分隠れているけど）。長い金色の前髪、その奥からのぞくするどい目…。油断はできないが、画面写真を見る限り敵ではないようだ。以前からあればいいなと思っていた、「リンクのオカリナと謎の少年のハープによる演奏シーン」が実際にあったのはうれしいが、どうやらムービーデモとなりそう。オカリナの音はE3で聞いたけど（すまん。さすがに音色は誌面で伝えられない！）、謎の少年シークの奏でるハープの音色とメロディも楽しみだ。

シーク

おとなリンクがたびたび出会うことになる謎の少年。顔が半分隠されているが、その俊敏な身のこなしは、すでに滅亡したと言われる幻の民シーカー族の特徴である。不思議な黄金のハープを持ち、その調べによってリンクを新たな冒険へと導く…。

◆灼熱のステージで謎の少年シークと出会うおとなリンク。マスクははずされているが、なぜか頭上や腕に痛々しい包帯が巻かれている…

◆おもむろにハープを取り出し、メロディを奏でるシーク。それは聖地への扉を開く、とても重要なメロディだった。同じメロデイを吹けってこと？それともハーモニーを奏でようってこと？

◆シークの胸元には、涙を流しているように見える目のマークが描かれている。このマークの意味するものは？アトランタの「ゼルダ説明会」で確認したアイテム画面には、このマークをアイコン化したものがあったのだが…

◆「リンク…、また会おう」シークはそう言い残して姿を消す。いったい何のために現れるのか？彼の正体は？結局不明…

そしてまた別の場所で…

右の写真は、また別のステージでのシークとの出会いだ。一度も敵対するような画面が公開されていないので、リンクの協力者とは言わなくても、ガノンドロフを倒すために重要なカギとなる人物ということは間違いなさそうだ。下のイラストで、襲いかかるモンスターたちに2人で立ち向かっているので、ともに戦うことがあるのかもしれない。シークが手にしているのは、まるで護身用の短剣。ってことは、戦士ではないってことか？　それにしても、なぜ包帯…？

↑ここはどこかの神殿？青白い光に包まれた幻想的なステージだ。シークの背後には扉があるが…？ここでもやはり画面上下に黒オビが入っているのでムービーデモのようだ

その他にもこんな場所で…

↑こちらは以前に公開された画面。時の神殿での出会いと、どこかの砂漠での出会い。リンクの手にはオカリナが握られている。このように本当に何度もシークとは出会い、別れるのだ

いよいよ季節は秋に突入！
次号に期待せよ！

バンジョーとカズーイの大冒険（仮）™

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：秋予定
- ●ジャンル：3Dアクション
- ●価格：未定　●プレイ人数：1人

バンジョーが活躍するのはこんなステージ！

悪い魔女グランチルダにさらわれてしまった妹のチューティちゃんを助けるために魔女の砦へ侵入したバンジョーたち。でも、妹を助けるためには、いろんな障害を乗り越えなくちゃいけないぞ。砦の中に広がったいくつものワールドに散らばっているパズルピースを集めたり、ワールド内に100個ずつ落ちている音符を拾ったりしないとチューティがとらわれている部屋にたどり着くことはできないんだ。アクションあり、パズルあり。頭をひねったり、敵を倒したりしながら、しかけがいっぱいのワールドにチャレンジ。数あるステージから、ほんのちょっと、2ステージだけ紹介するよ。

⬆グランチルダの砦にはこんな無気味な場所もある。ちなみにワールド内じゃないぞ

⬆パズルピースが欠けている絵に、集めてきたものをはめ込むとワールドの扉が開く

マンボまうんてん

冒険の初めに登場するステージ。モグラのボトルズにいろんなアクションを教えてもらいながら進んでいくんだ。バンジョーの仲間のマンボジャンボも登場して、魔法をかけてくれたりもするぞ。オレンジの木を占領してるゴリラのコンガや、子ザルのチンピーが登場するのもこのステージなんだ。

⬆ここがマンボマウンテンの入り口。パズルピースがそろうとワールドの入り口が開くぞ

⬆カズーイの急降下アタックで壊せるモノを壊しちゃおう。アイテムのタマゴが出てきた

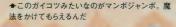
⬇金色のバンジョーが飛び出してきたけど、これは貴重な1upアイテムなんだ

⬆このガイコツみたいなのがマンボジャンボ。魔法をかけてもらえるんだ

⬆バンジョーがアリになった! こんな風に変身しないと行けないところもあるぞ

⬆オレンジの木の上にいるのがゴリラのコンガ。はてさて、どうやって倒しましょうか

⬆ワールドに5匹ずつとらわれているトリのジンジョー。助けてあげるといいことあるぞ

おたからザクザクびーち

宝箱の中にはいると、そこからステージの始まり始まり。パズルピースを集めるためにえっちらおっちら冒険だ。このステージにいるモグラのボトルズに話しかけると、空の飛び方を教えてもらえるぞ。カズーイの大きな羽を広げて、気分壮快に空の旅ができるんだ。でも得意になってばかりもいられない。頭を悩ませるパズルはあるし、いやーな敵はおそってくるし…。きれいな海も広がってるけど、サメなんかも泳いでるんだから。そうそう、困っている人を見つけたら助けてあげるのも忘れずに。難破船の船長がめそめそ泣いてるからきっと困ってるんだろうなぁ。

◆宝箱がステージの入り口になっている「おたからザクザクびーち」。お宝はあるのかな

◆この帆立貝みたいなのは敵のヤムヤム。パックンパックンと襲いかかって来るんだ

◆アレに見えるは巨大ヤドカリのニッパーだ。冒険の協力をしてくれるといいんだけど…

◆残念ながらあんまり友好的じゃないみたい。でも戦うにはちょっと怖そうだなぁ

◆多彩な攻撃でニッパーをやっつけたバンジョー。勝てば殻だけが残されるんだね

◆床にはアルファベットが…。なにかのパズルみたいだね。こんな謎解きもあるんだ

◆ステージに落ちている赤い羽根。これは空を飛ぶときに必要なアイテムなんだ

◆赤い羽根の絵が描いてあるパネルでジャンプすると、空を飛ぶことができるんだ

◆1回はばたくごとに赤い羽根を1つ使うんだ。右上に表示されている数字の分だけ使えるよ

◆高いところをトンでいると、いろんなものが見えてくるよね。よーく観察できるぞ

◆高台から見渡すと、海賊船みたいな船が見えたぞ。きっと何かあるに違いないよね

◆簡単操作でバンジョーとカズーイを入れ替えできる。カズーイの足ならバンジョーより早く走れるんだ

◆めそめそ泣いているカバ。この人(!?)は難破船の船長キャプテン・ブラバーだ

◆おたからが沈んで悲しんでるんだって。ってことでカバ助けに向かう2人なのでした

●先取りインプレッション●

編集部
ケイ少佐
アメリカ留学中の弟に頼んで海外ソフトを送ってもらい遊びまくる不届きモノ

マリオの生みの親、宮本さんに「『マリオ64』を越えた」と唸らせた『バンジョー』。お先にプレイさせていただきました。うん。宮本さんが言っていたことが良く分かった。確かに越えてるよ、コイツは。いろんなステージにいろんな仕掛けが満載されていて、結構頭も使うんだよね。感じとしては『マリオ64』に近いけど、グラフィックや仕掛けは数段パワーアップしてるし、笑えるシーンもけっこうある。キャラへのなじみがほとんどない割には全然抵抗無く世界に入り込めたぞ。任天堂の新しい顔になるかも。とにもかくにも、久しぶりに、じっくり楽しめたソフトでした。さっすがレア社だな。

OgreBattle3 オウガバトル

Person of Lordly Caliber

ついにタイトルが完全に決定！ 副題は「Person of Lordly Caliber」。「君主の力量を持つ者」…。シナリオの新情報は無いけれど、この言葉から想像を膨らまそう。

●発売元：クエスト
●発売日：98年秋予定
●ジャンル：シミュレーションRPG
●価格：未定　●プレイ人数：1人

ゲームの大部分となるフィールドマップの処理

今回はゲームの大部分を構成するフィールドマップについて解説してみよう。主人公マグナスは、圧政を強いるパラティヌス王国に反旗を翻し、王国と戦いながら人々を解放していく。その過程で、軍団を指揮し戦場を経験することになるのだ。その戦場となるのがこのフィールドである。編成画面で編成したユニット（部隊）を派遣、指揮し、そのフィールドにおける勝利条件を満たす。その闘いこそがドラマなのだ。

画面説明

①フィールドマップ：3次元構造のマップで8方向にスクロールする。
②ユニット：最大5体のキャラクターで構成される部隊。リーダーが表示される。
③カーソル：ユニット、拠点の選択や、目標設定に用いるマーク。
④拠点：フィールド上に点在する「町」や「砦」。
⑤時間帯表示物：ゲーム内の時間を示す。上から、時間帯、経過日数／現在時刻、クリアリミット（制限時間の残り時間）。

フィールドのバリエーション

本作の舞台となるパラティヌス王国は、「中央（北部）」「東部」「西部」「南部」に分かれ、それぞれの風土に分かれている。

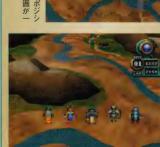
➡王国内の地域により、ゲームの戦場となるフィールドのバリエーションが違ってくるのだ

⬅北部では、雪原が広がっていたりもする。天候などは、ユニットの移動などに影響を与える

視点の変更

フィールドマップの視点の位置は3段階に変更することができる。視点の変更は、拡大縮小だけでなく、視線の傾き（俯角）も変化する。

➡最も高い高度の視点、ハイポジションビュー。相対的な視点範囲が一番広い視点だ

⬅最も低い位置のズームアップビュー。俯角が深いので、画面奥の視野は最も広い

時間の進行

フィールドマップではゲーム内で設定された時間がリアルタイムで進行する。時間帯は、キャラクターの疲労度に影響を与える。

⬅薄明るくなってきた朝

➡現在時刻12:44。昼

⬅とっぷりと日も暮れた夜中

フィールドにおける流れ

フィールドマップ

フィールドでは、自軍の軍団派遣に始まり、拠点の解放、敵軍との戦闘を繰り返しつつ、敵本拠地を目指して進軍する。知略の限りを尽くしてステージボスを打倒せよ。

派　遣

あらかじめ編成しておいた自軍のユニット（部隊）を、出撃・移動させる。この派遣からゲームが始まる。

拠　点

フィールド上に点在する敵支配下の拠点は、自軍ユニットにより解放が可能。自軍の勢力拡大がクリアへつながるのだ。

戦　闘

敵本拠地を目指す自軍と、その阻止を図る敵軍との戦闘。フィールド上でユニット同士が接するとオートバトルに。

敵本拠地

敵本拠地に自軍ユニットが到達すると、ステージボスとの戦闘が開始される。ステージをクリアするためには、このボスを倒さなければならない。

ユニットの派遣

フィールド画面におけるもっとも基本的な操作で、自軍本拠地からユニットの出撃、移動を行う。プレイヤー軍所属ユニットをフィールドに派遣するには、メインコマンドの「派遣」を選択し、目的地の設定を行えば良い。設定が終わると、プレイヤー下の全ユニットが駐留する本拠地からユニットが出現し、進軍を開始する。ユニットの進軍目的地を設定するには、移動コマンドを選択し、旗印に変化したカーソルを任意地点に設定すればよい。目的地点は最大3箇所まで設定でき、目標地点間には目安となる最短ルートのラインが表示される。が、実際の進軍ルートは、周辺の地形を検知し、移動コストを考慮した真の最短ルートが自動的に選定される。

進入禁止地形

海や、湖などの「水地形」は侵入できない障害物に設定されている。移動タイプが「飛行」のユニットだけが唯一移動することができるのだ。それ以外のユニットは迂回する以外に方法はない。前作では、移動タイプが「水」のユニットも存在したのだが、今回はいないのだろうか…。

◆飛行タイプ以外のユニットは水地形に侵入することはできない

➡飛行タイプのユニットは空を飛んでいるので、水地形に影響されずに侵入できる

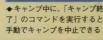
フィールドにおける流れ

ユニットが移動することにより疲労していく「疲労の蓄積」というシステムが存在する。疲労度は戦闘時の攻撃力に影響を及ぼし、ある程度疲労が蓄積した場合はそれを回復しなければならない。疲労度を回復するためには、"勢力下の拠点に駐留させる（解放済みの拠点に待機させる）"か、"コマンドのキャンプを実行する"必要がある。疲労度が蓄積しているにも関わらず移動させ続けたりすると、疲労度が限界に達し、そのユニットは行動不能（一歩も歩けない状態）として、強制的にキャンプコマンドが実行される。疲労度は、目に見える形でプレイヤーが把握することはできないが、目安として「3日3晩の強行軍」で疲労は限界に達する。

移動 → 疲労蓄積 → 疲労限界

◆プレイヤーが任意にキャンプコマンドを実行し、疲労の回復を行う

◆疲労が極限に達してしまった場合、強制的にキャンプが実行される

◆キャンプ中に、「キャンプ終了」のコマンドを実行すると手動でキャンプを中止できる

◆疲労が完全回復した場合は、自動的にキャンプが終了する

視認範囲と行動オプション

敵本拠地から進軍してくるユニットは、初めから画面上に表示されているわけではない。自軍ユニットの一定範囲内（視界内）に敵ユニットが存在する場合のみ画面上に表示される。その自軍ユニットの視界のことを「視認範囲」と呼び、ユニットに命令を出すときに波紋状に広がる円形ラインで確認することができる。つまり、フィールド上に敵軍が存在していても、視認範囲に入らなければ表示されないのだ。また、移動命令を与えるときに「行動オプション」を設定することで、ユニット自らが状況を判断し敵発見時の行動を決定する。

視認範囲：ユニットの視野（見えている範囲）

進行方向

ユニット

戦闘範囲：この範囲内に敵が入ると戦闘になる

◆フィールド表示される視野範囲。この範囲内にいる敵存在する敵のみ画面上に表示される

・行動オプション設定用ウィンドウ
な　し：敵を発見しても、目的地への移動、駐留を最優先する
積極攻撃：移動・待機時に、目的地への進軍、駐留よりも敵を追いかけ攻撃することを優先する
消極攻撃：移動・攻撃とも、戦闘を避け、一時敵から遠ざかった後、敵が見えなくなると目標地点への移動を再開する
カスタム；移動時と待機時のオプションを個別に設定する

MISSION
なし
積極攻撃
消極攻撃
カスタム

MOVE
なし　迎撃　斥候
STOP
なし　迎撃　おとり

・移動時の行動オプション
な　し：行動オプションを設定しない
遊　撃：積極攻撃を行う
斥　候：攻撃には消極的に対処する

・待機時の行動オプション
な　し：行動オプションを設定しない
遊　撃：積極攻撃を行う
おとり：攻撃には消極的に対処する

待機時の方向

目的地点に到着したユニット（又はレギオン）は、待機時の方向を8方向に設定できる。次ページの戦闘の項目にあるように、敵との接触方向は戦闘時のフォーメーションに影響するので、敵の進行方向を考えた設定が必要になる。

◆敵の進行方向を見極めて、ユニットの向きを設定しておこう

一覧による検索機能

フィールド上に派遣したユニット及びレギオンは、ユニット一覧により瞬時に検索（そのユニットを画面の中心に表示）することができる。同様に、「レギオンのみの検索」「拠点の検索」も可能。この機能は、ユニット（レギオン）の移動目標設定と併用できるので、目標を探す手間が省け、目標地点の設定をすばやく行える。

◆拠点一覧から移動目標の拠点を検索して、目標設定を行うことができる

拠点の開放

ステージ開始時、フィールド上に点在する拠点はすべて敵の勢力下にある。それらの拠点は、自軍ユニットを派遣し、拠点上に停止（待機）することで「解放」となり、自軍の拠点に変化する。拠点を解放することで様々な利点が発生するため、「拠点の開放」は戦略上非常に重要となる。ただし、自軍の勢力下となった拠点は、敵が侵入することによって奪い返されることもある。

◆人々が暮らしている町。人口の規模により、町の大きさは異なる

◆敵軍の小規模な城塞。おもに敵の本拠地がある。より強固な城も登場する

町解放による利点

○援助金の増加
解放した町々から寄付金が集まる。それらの援助金は、ステージクリア時にボーナスマネーとして予算に加算される。解放した街の数が多いほど高額の援助金が手に入る。

○ソルジャー志願者数の増加
主人公の考えに賛同し、自軍に入隊を希望する民衆の数が増加する。入隊志願者は、町を開放した時点で個体として表示されることはないが、編成画面にソルジャー（の集団）として表示される。

○情報源
町には情報を聞ける酒場があったり、イベントが発生したりもする。

ソルジャー志願者の数
現時点のソルジャー志願者の数で「残ソルジャー数／総ソルジャー数」を示す。写真では、21体のソルジャーがユニットに編入されている

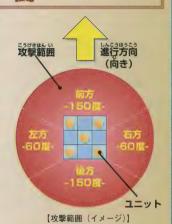
ソルジャー志願者の姿
部隊（ユニット）に組み込まれる前のソルジャー志願者はこの様に表示される

戦闘

ユニットには、戦闘を行う範囲「戦闘範囲」が設定されており、敵味方の戦闘範囲が触れると戦闘が行われる。ユニットは、編成画面で9×9のマスに最大5体のキャラを配置することができるが、ここで設定したフォーメーションは、正面方向で敵と接触した場合のみの適用となるので、正面以外で接触するとフォーメーションが崩れてしまう。接触判定はユニットの進行方向を基準に4分割され、その範囲が戦闘時の正面となる。

【攻撃範囲（イメージ）】

◆敵と正面同士で接触した場合…
◆共に通常のフォーメーションで戦闘

◆敵の後方から接触した場合…
◆敵の前衛と後衛が入れ替わる

セミリアルタイムの戦闘

戦闘は、配置位置から導かれた「行動順」「攻撃方法」が自動的に実行されるオートバトル。ターン制を採用しているものの、「前順位キャラクターの行動中に次順位キャラクターの行動が始まる」という表現方法を採用し、ターンの切れ目をカンジさせないリアルさと、流れるようなテンポの良さが両立された、セミリアルタイムな戦闘が表現されている。

◆Aのファイターが攻撃中に、次の順番のファイターBの行動が開始される

戦闘への介入

指揮官というプレイヤーの立場を重視するための「オートバトル」システム採用により、プレイヤーの戦闘時の介入は制限されている。戦闘の際プレイヤーが指示できるのは「退却命令」「攻撃方針の変更」「特殊攻撃の実行」のみで、それらに対応する介入コマンドも無制限には使用できない。時間進行及び自軍のダメージで蓄積する介入カウンターの蓄積値が一定値になった場合のみ実行することができるのだ。

介入コマンド
- バトルコマンド（左）：攻撃方針の変更
- 逃げる（中央）：退却
- 特殊攻撃（右）：特殊攻撃の実行

介入ゲージ
このゲージが右端までたまると、介入コマンドの左側から順に使うことができるようになる

戦闘の勝敗とその後の処理

戦闘の勝敗は、どちらかのユニットが全滅した場合を除き、総ダメージ数（どちらが多くダメージを受けたか）で決まる。当然ダメージを多く受けたユニットが敗者となり、戦闘が発生したポイントから一定距離の地点に強制移動される。

戦闘画面のバリエーション

Day time（日中）

Road（街道）

Snow Covered Mountain（雪山）

Craggy Place（岩場）

Night Time（夜中）

ステージボスとの戦い

敵本拠地に自軍ユニットが到達すると、ステージボスとの戦闘が始まる。各フィールドには、そのフィールドにおける勝利条件が設定されており、たいていのステージで、ステージボスの撃破が勝利条件になっている。そのため、このステージボスを倒すことが、最終的な目標となるわけだ。逆に、「主人公の死亡」「敵軍による自軍本拠地の占領」「タイムリミットの超過」が敗北条件（ゲームオーバーになる条件）となる。

◆本拠地に侵入すると、ステージボスとのイベントが始まる

◆イベント終了後ステージボスとの戦闘が開始される

STAGE CLEAR
ステージボスを撃破するとステージクリアになる。1回の戦闘でボスを倒せなくても、「敗北条件にあてはまらなければ」何度でもボスに挑むことができる

軍団レギオンと軍団長センチュリオン

レギオンシステムとは、複数のユニット（部隊）をひとつの軍団に束ね、一元管理・一括命令を可能にするシステムのこと。「陣形の形成」などのレギオン独自の機能により、単体ユニットでは実現できない戦術も可能となる。レギオンは2～5部隊のユニットで構成され、レギオンに組み込まれたユニットは、レギオンを統括するレギオンコア（センチュリオンをリーダーとするユニット）の命令で一括行動する。指揮系統が単純化されているので、プレイヤーはレギオンコアに命令を与えればレギオン内の複数のユニットが同時に行動してくれる。例えば、複数のユニットを同じ目標へ移動させたい時、レギオンを構成していなければ、プレイヤーは複数のユニットに対し同じ命令を何度も繰り返す必要があるが、レギオンなら1度の命令で済んでしまうのだ。ゲーム中のプレイヤーにかかる負担を軽減し、時間の短縮にもつながるシステムなのだ。

レギオン内の伝令

レギオンは、1つのレギオンコアと、1～4つのユニットで構成される。レギオンに組み込めるユニット数は、レギオンコアに編入されるソルジャーの数で決定し、1体のソルジャーに対して1ユニットをレギオンに組み込むことができる。つまり、レギオンコア内のソルジャーが1体なら「コア+1ユニット」の計2ユニットのレギオンが、ソルジャーが4体なら「コア+4ユニット」の計5ユニットのレギオンが形成できる。フィールド上のレギオンを構成するユニットが一定の範囲に分散して行動するため、レギオンコアのセンチュリオンの命令を伝令役のソルジャーが伝えにいく、という設定がシステム化されたのだ。

豆知識：レギオンとは…

「主がおまえの名がなにかとお尋ねになるとそれは答えた。我が名はレギオン。われわれは大勢であるが故に。」（新約聖書マルコの福音書第5章9節）聖書では悪霊として登場したレギオンだが、後に「大勢」であるということから、軍隊の「千人隊」を指す言葉ともなった。本作でも、複数のユニットを束ねた大勢の部隊のことを指している。関係ないけど、『ガメラ2』に登場したレギオンも、聖書からの引用でその名をつけられている。

フォーメーション・陣形形成

レギオンを構成するユニット郡は、フィールド上では必ずフォーメーション（陣形）を形成して行動する。フォーメーションは8つの種類があり、編成画面又は、フィールド上で任意に設定・変更することができる。陣形を形成することで、視認範囲・戦闘範囲を広くカバーし、敵とのすれ違いや敵発見の遅れを大幅に軽減することになる。また、その他の利点として、レギオンコア以外の（レギオン内の）ユニットに戦闘が発生した場合は、レギオンコアのソルジャーによる支援攻撃が発生するのだ。

・ユニット単体の視認範囲

視認範囲の大きさは、キャラ、ユニット、レギオンによる差はなく、全て同一。

・レギオンの視認範囲

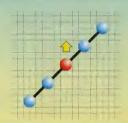
5つのユニットの視認範囲が重なり合い、単体のユニットでは捕らえきれない部分も視認範囲となる。

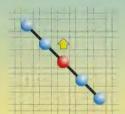
フォーメーション（陣形）一覧

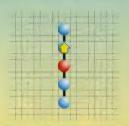
モバイルウォール

進行方向に対し水平方向に展開したフォーメーション。横方向の守備範囲が全フォーメーション中最も広く、「壁（ウォール）」と呼ぶにふさわしい陣形。

ライトアヘッド

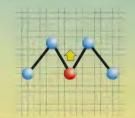
進行方向に対し、右肩上がりに展開したフォーメーションで、敵ユニットを左側に後退させながら前進する際に有効となる陣形である。

レフトアヘッド

進行方向に対し、左肩上がりに展開したフォーメーション。敵ユニットを右方向に後退させながら前進するのに有効な陣形。

グランドアロー

進行方向に対し、垂直に展開したフォーメーション。陣形を形成できないせまい地形をすばやく行動する際に適した陣形。

ウェッジシフト

敵を左右に分断し、強行突破を計る際に適したフォーメーション。レギオンコアが先頭となるため、危険度が高い。

デュアルウェッジ

ウェッジシフトの変形型フォーメーション。レギオンコアを後方に下げ、突撃力を低下させることで防御力を強化した陣形。

ファンネルシフト

V字型のフォーメーション。展開させた隊列で正面の敵を包囲し、確実に敵を撃破することを目的とした必殺の陣形。

ウィングシフト

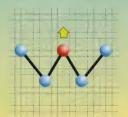
前後からの攻撃を想定した、ファンネルシフトの変形型フォーメーション。ファンネルシフトに比べ、包囲能力は低下する。

●発売元：パック・イン・ソフト
●発売日：98年12月予定
●ジャンル：シミュレーション
●価格：未定
●容量：128M　●プレイ人数：1人
●振動パック：未定　●コントローラパック：対応

あの『牧場物語』が満を持してN64に登場する。12月発売予定!!

『牧場物語』の全てを知る3人に突撃インタビュー決行

プロデューサー
和田 康宏さん

↑↓みなさんスーファミ版から一緒に仕事をしており、お互い気心のしれた仲間という感じ。いろいろと制作秘話も伺えて本当に楽しい取材でした

大自然とたわむれながら、牧場ライフをエンジョイできるほのぼのとした世界観がとってもよかった『牧場物語』シリーズ。96年8月にスーパーファミコン版が、97年12月にゲームボーイ版が発売されて以来N64での『牧場物語』の登場を心待ちにしていた人は多いはず。そして、ついに今年の12月に『牧場物語2』がN64に登場する。今月号では牧場の全てを知る開発担当の3人にインタビューを決行。パワーアップした『牧場物語2』の秘密が明らかにされたのだ!!

企画・シナリオ
宮越 節子さん

プログラマー
山楯 知巳さん

Q 『牧場物語2』になって一番かわったところはどこですか？

A 見た目でいえばマップが立体的になってますんで、そういった部分なんですけど、やっぱり遊んでみて1番変わった点はボリュームですね。その世界の深さってとこですかね。もともとのコンセプトでは箱庭みたいなのをつくって、そこでいろんな生活をしているような感覚をだそうと思っていました。アクションの部分ではスーパーファミコン版でも、物を持ち上げたりとか触った感触とか、ある程度はできたと思うんですけど、やっぱりいろんな関係で演出であるとかが思ったほど入らなかったんです。それとよく言われたのが、「単調な作業の繰り返しだ」ってこと。逆にそれが気持ちいいっていうユーザーさんもいたんですけど、こちらとしてはもちろん同じ事をずーっと繰り返し遊んでもらうスタイルももちろんアリなんですけど、いろんな事がおこってほしいと思うユーザーさんもいるわけで、そこに応えられる懐の深さというか奥深さが加わった部分ですね。本当にあらゆる事にたいしてあらゆる反応が用意されてて、すごく多様性がありますね。また幸いにも、かなり多くのハガキをみなさんから頂いてましたので、そういった意見も参考にしながら、出来る限りのことはいまのところやりたいと思ってます。

最初の自宅はこんな感じ。ここから楽しくも、苦労のたえない牧場での生活が始まる

Q 画面が立体化されて視点とかはどんな感じになるのですか？

A 簡単にいうと、他社のゲームですけどスーファミ版の『タクティクスオウガ』の様な視点が基本になってます。普段は斜め上から見た視点なんですけど、牧場では自分がやりやすいように8方向の中からすきな角度に調整してあそべるようになってます。何が問題だったかっていうと、遊びやすさの問題なんです。いろんな作業をする上において、例えば耕すにしても種をまくにしてもブロックになってるんですね。その扱いっていうのが斜めの視点だと当然斜めになっているわけで、なれればどうってことないんですけど、スーファミとかゲームボーイで遊んでいた人は最初は戸惑いを感じるだろうと思ったんです。ようは耕す時なんかにどちらにスティックをいれてとかが分かりづらい事があるんです。それを正面から見た視点に合わせると、いままで通り目の前の物を対象に作業できるんで、そこをまず考えた視点の変更だったわけなんです。もちろん角度は若干違うんですけどプレイの感覚としてはスーファミの様な視点もあります。

クワをつかって土地を耕しているところ。最初はチョット操作に戸惑うかもしれないけど、なれれば問題無しとのこと

Q 作物を作ったり、動物を育てたり以外の仕事もありますか？

A 仕事と言う意味では基本は変わらないですね。ただ前作では季節によってかなり幅があったというか、特に冬はやることがなくなっちゃったりとか、そういう事がありましたよね。今回は冬場だけなんですけどアルバイトが出来たりとか、他の牧場に手伝いにいったりとか出来るようになりました。もともと忙しい時はものすごく忙しいゲームでしたし、今回は全部やろうと思うとひっくり返るぐらいいっぱいやることがありますね。あと前作では1時間が約15秒で、1日が3分弱位。ただ夕方の6時で時計が止まってしまったので、夜は無限にやろうとおもったら何時間でも仕事が出来たんですけど、今回は1日がちゃんと24時間になってます。

荒れ果てた牧場をきれいにすることから牧場の生活がスタート。先は長いぞ。がんばれ!!

Q アイテムがレベルアップするって本当ですか？

A そうなんです。アイテム自体がどんどんレベルアップしていきます。レベルアップすればするだけ1度にたくさんの仕事、例えばたくさんの面積を耕したりとか、牧草を刈ったりとかが出来るようになります。前作では、パワーアップしたアイテムに持ち替えて使っていたんですけど、今回は使っているうちにだんだんアイテムの持つレベルが上がっていきます。ただアイテムのレベルが上がっても、使う時にレベルを調整できるんで、ここは1マスだけだからレベルを小さいヤツにしたいなって思ったら、そのレベルでの作業も可能なんです。例えばレベル3であれば大きい石でも1回で壊せます。でも小石だけだったらレベル3まで上がっていても、レベル1のままで構わないんです。例えばクワだったらレベル1だと1マスだけど、レベル3だと6マス一気に耕せるわけです。具体的な操作方法は、ためるというかボタンをおすと1段階、2段階、3段階と段階的に上がっていって、最後までためれば、だーっと力強く仕事ができるし、ちょんと1回押せばレベル1の仕事が出来るようになってます。レベルは3までで、道具を使っていけばどんどん自動的にレベルは上がっていきます。

ハンマーがレベル3までアップすればこの大きな石も1回で壊すことができる。今回はじょうろもレベルアップするので、残念ながらスプリンクラーは登場しないのだ

Q 今回から新登場のリュックサックについて教えて下さい。

A アイテム自体は数えるのが嫌になるくらいたくさん用意されてるんですけど、通常道具としてつかうものは16種類位あれば充分なんです。それで、道具と持ち物が8つずつ入れることの出来るリュックサックを用意しました。あとリュック画面の右側のボックスには、キーアイテムになるとか、それによってイベントがおこるだとかの特殊なアイテムがはいります。これは8つだけじゃなくって、下のほうにスクロールできるようになっています。ここはプレイの仕方によって手に入るものは全然違ってきますね。左側の道具と持ち物っていうのは、自分で好きに出し入れできるんですよ。でも特殊アイテムっていうのは、基本的に持っているだけで効果があらわれたりとかするものですね。例えばクーポン券みたいなのがあって、それをためるとくじ引きができるんですけど、そのたまっているクーポンカードがここに入ってたりとかするわけです。さっき、リュックに8つ荷物が入るっていいましたけど、リュックの中に8個までトマトをためて、出荷箱の前にいって8個いっぺんに出荷したりとかっていう使い方もアリです。以前はとにかく持ったらそれをどうにかするしかなかったんですけど、今回はためるってこともできるし、食べるボタンっていうのもあるので、自分で出荷した野菜を食べることも可能です。当然それで体力も回復できますしね。

↑リュックがあればトマトの出荷も楽になりそう
←スタートボタンで呼び出せるリュックの中身画面

Q 牧場、町、裏山以外にもあらたな牧場ワールドはありますか？

A 新しいところではブドウ園とか他の牧場なんかもありますね。あと、山がかなり広くなってて、5つくらいに分かれてます。それぞれ特徴的な場所だったりするんですけど、いろんな要素がかくされてますから楽しみにしてて下さい。前作にもあった女神の泉とか、ほらあなは当然ありますし。あと競馬や炭坑堀、水泳大会といったミニゲームがあります。遊びたいときにあそべないというのがチョットなんなんですけど、ゲームの中の季節に合わせたイベントといった感じで登場します。もちろんここでしか貰えないアイテムが手に入ったりとかします。

↑山奥にある謎の場所。ここでもあるイベントが起きるのだ

Q 増築についても何か新しいアイデアはあるんですか？

A 前作では1段階、2段階っていう感じの増築だったんですけど、今回は選択の幅があって、自分である程度選んで増築できます。例えば屋根裏部屋というか屋根に登る階段をつくりたいなあとか、台所とか、お風呂とかを、何をつくるかの順番が決まってないんで自分で作りたい所から選択して作っていける。あるいは全然作らなくても構わないってことにしました。ですからマックスの状態というかすべての増築をしてしまえば、それはある程度一緒になってはしまうんですけど、自分の欲しいものをだんだん集めていくという感じにしてます。インテリア的にも絨毯をふやしたりとか、テーブルクロスなどもあります。前作では増築しておかないと結婚できないとかっていう足かせみたいなものが、あったんですけど、そういったものはなくしてあります。実は当初は家自体を自由に設計できるようにしたかったんですけど、プログラマーにことわられてしまったんです。そうそう温室も作ることができるんです。ここでいろんな事ができそうでしょ。

↑増築には当然きりかぶが必要になるぞ。あまり仕事がないときにせっせと集めとかなくちゃ。当然お金もね

Q 今回も3年目の夏までのプレイなんですか？

A 1年間は前作と同じで120日なんですが、今回のゲームの終わりは3年目の春までにしました。というのも前回では作物を育てられるのが春と夏で、秋は牧草を刈り取るだけだったので、検討した結果、作物を育てられる夏までにしようと決めたんです。でも今回は秋も冬も育てられるものもあるし、冬で終わるのも寂しいっていうのもあって、一番いい季節が春かなということで春にしました。またこれは結構要望が多かったんですけど、今回は継続プレイができます。1度エンディングを見てからなんですけど、同じマップを引き続いて遊べます。もちろんお金も牛も畑も。だから4年目・5年目っていうのも遊ぼうと思えば遊べるんです。ただ子供が育たないんですよ。このあたりはチョット意見のぶつかりあいがあったんですけど、ぼくとしてはどうしても続きがやりたかったんですね。

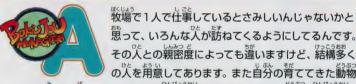
牧場開発室 その1

取材終了後、開発室の中に潜入。土地を耕しているシーンやイベント、表情豊かな動物達などの画面を見せてもらった。総勢10数名のスタッフが現在『牧場物語2』の開発を担当しているのだ。

↑一見きれいなようで、かべにはいろんな女性のポスターがベタベタ貼られているのだ

Q 今回は新しい動物や昆虫もたくさん登場しそうですね。

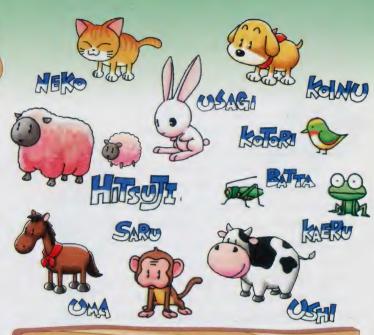
A 新しく羊が飼育できるようになりました。毛をバリカンで刈るんですけど、毛を刈ると寒そうでかわいそうなんです。それに前回は見るだけしかできない動物（でも、捕まえたくて、追っかけたりした）がいましたよね。そこで今回は自宅で飼ったりは出来ないけど、せめて愛情度が高まったら、触れあいたいと思って、捕まえられるようにしました。あと昆虫もたくさんいて、これはリュックに入れられます。『ぬし釣り』みたいに水槽で飼うわけではないのですが、昆虫を人にあげることも出来ますし、虫がきらいな人にあげるときらわれちゃうし、子供にカブトムシをあげると喜んだりとかいろいろ工夫しています。あと鈴虫の鳴き声は用意してあるんで、リュックに入れて家につれてくると夜になると鳴くなんてこともできればやりたいですね。

Q 牧場への差し入れや訪れるお客さんも多いみたいですね。

A 牧場で１人で仕事しているとさみしいんじゃないかと思って、いろんな人が訪ねてくるようにしてるんです。その人との親密度によっても違いますけど、結構多くの人を用意してあります。また自分の育ててきた動物とかを見せる場がなかったんで、品評会があるんですけど、動物が品評会でいい評価を得ると結構名声があがって、評判もよくなって、「優勝しただけあってかわいい牛ね」、みたいな観光客とかもやってきたりするんです。でもこれって必ずしもいいことばっかりじゃないんですよね。

➡観光客が牧場にやってきて写真を撮りたいと言っているけど、これっていったい？

Q 薬屋さんがあるということは病気になったりするんですか？

A 今回は体力がなくなるほかに、疲労度っていうのがあって、それは食べたりするだけじゃ直らないんですね。やっぱり寝るとかしないとだめなんです。あと薬でチョット回復させたりとかもできます。前作ではいくらでも体力回復できたんで、その気になればいくらでも働けたんですけど、やっぱりあんまり寝ないで働けるっていうのはないだろうと思いまして。

⬆なんと子供が熱を出してしまった。パニクってないで冷静に対処しなきゃ

Q「バクバクシステム」っていうのは何ですか？

A これはスタッフ間の通称みたいなもので、本当にこの呼び方でいいのかは検証していないんです。前作ではそれぞれの女の子との相性は日記をこっそり見れば分かったっていうのがありましたけど、やっぱり日記をぬすみ見するのはよろしくないだろうということになって、このあたりを工夫しました。愛情があがっていくとハートがだんだん育っていって、グラフィック的にもはっきりとわかるように、しゃべっているときにハートがドキドキするんです。女の子に話し掛けた時に、画面の中である部分がバクバクしているような感じなんで「バクバクシステム」と呼んでるんです。あと「アルバムシステム」っていうのがありまして、今回はかなりレアなものからわりとだれでも見れるものまでいろんなイベントがあるんですけど、その中から思い出に残りそうなイベントをピックアップしてまして、そのイベントを体験するとその場面が各自のアルバムに貼られていくというシステムです。写真としては何種類もあるんですけどそれは相手がちがったりとか、まあ結婚式の写真とか何パターンかありますが、そういうのは1つと考えるとだいたい16種類くらいですね。

⬆気になる女の子にこんな事言われたら、もう心臓バクバクに決まってるぞ

➡彼がカメラマンのカノー。ねらったシャッターチャンスは逃さないプロ中のプロ

Q それではお楽しみの結婚相手について教えて下さい。

A 例えばブドウ園の女の子がいて、前回同様に、単純にかよいつめて、プレゼントあげて結婚する、みたいな感じだけじゃなくって、実はブドウ園っていうのは結構さびれかかってて、やばいブドウ園なんですよ。だけどあるイベントをクリアして復興させると、ブドウ園を復興させてくれたすごいイイ人だって、そこで愛情が本当にあがっていくような感じにもなってます。さらにブドウ園にはそのお嬢さんに思いをよせる使用人がいて、ゲームの進め方によってはその使用人とくっついたりとか、逆に自分が身を引こうと思って、そういう人達をくっつけようっていう動きもできるんですよね。

名　　前：ポプリ
職　　業：花屋手伝い
仲のいい人：グレイ、エリィ
性　　格：協調性はあるが1人の時間が大切。ファザコンで楽天家
恋 愛 観：自然体
趣　　味：園芸
夢　　：お花の国をつくる
キーワード：花、甘いもの、ガーデン

名　　前：マリー
職　　業：図書館受付
仲のいい人：郵便屋さん、ラン
性　　格：人見知り
恋 愛 観：疎い、消極的
夢　　：童話や絵本の作家
キーワード：本、手紙、自然

名　　前：エリィ
職　　業：ケーキ屋の手伝い
仲のいい人：ジェフ、ポプリ
性　　格：幼少時代両親を亡くすが明るい。所帯じみてる。よく言えば家庭的
恋 愛 観：積極的、家庭を持ちたい恋に恋こがれる
趣　　味：魚つり
夢　　：ケーキ屋さん
キーワード：食事

Q 今回はかなりたくさんのイベントがありそうですね。

A おそらくイベントは400種類くらいありますね。数的にはスーファミ版の約5倍くらい、ゲームボーイ版だと20倍以上は入ってます。また登場人物も50人以上います。その1人1人すべての人にパラメーターがついているんです。ですから、毎年同じ日に定期的に開催されるイベント以外に、各キャラクターの相関的なパラメータの上下によって起こるイベントっていうのがたくさん隠されてます。レアなキャラクターも何人かはいますけど、会うだけならそんなに条件は厳しくないと思います。ですけど、キャラクター1人1人との関わり合い方を考える必要がでてくるので、その人がからんでくる全てのイベントを見るとなるとちょっと厳しいかもしれませんね。

名　　前：ラン
職　　業：グリーン牧場の娘
仲のいい人：クリフ、道具屋さん、マリー
性　　格：幼少時代母親を亡くす。男っぽい。大ざっぱ
恋 愛 観：やや奥手。素直になれない
趣　　味：こっそり編み物。乗馬
夢　　：兄とポプリをくっつける
キーワード：草競馬

名　　前：カレン
職　　業：ブドウ園の娘
仲のいい人：カイの方が片思い
性　　格：わがまま、お嬢様。都会にあこがれる
恋 愛 観：信念があり、尊敬できる人
趣　　味：酒
夢　　：都会にでて踊り子になる
キーワード：仕事、ワイン

◆郵便屋さんのハリス。結構キーになるキャラクターだ

一年間の主なイベントスケジュール

日付	イベント	内容
春の月　1日	新年祭	新年の始まりをみんなでお祝いする
春の月　8日	種まき祭	気球に乗って空から豪快に種をまこう！
春の月 23日	花祭り	花の女神様を選ぶのだ、君の女神は誰？
夏の月　1日	花火大会	思い思いの場所で彼女といいムードに！
夏の月　9日	作物祭り	作物の品評会で優勝を目指そう！
夏の月 17日	蛍祭り	海に提灯を流すイベント。恋のチャーンス
秋の月　4日	牛祭り	隣の牧場主が主催する牛の品評会なのだ
秋の月 12日	収穫祭	王様になったりダンスをしたり楽しいぞ
秋の月 20日	卵祭り	恒例の卵祭り。同じ色の卵を早く見つけろ！
冬の月 10日	感謝祭	女の子からケーキをもらえるぞ。ワクワク
冬の月 24日	星夜祭	好きな女の子と星を見る、ロマンチック！
冬の月 29日	精霊祭	精霊の衣装を着て音楽を奏でよう

Q 当然子供も生まれますよね。

A 前回は2人までできたんですけど、わりと本当にお人形さんみたいなところがあって、「子供が生まれた生まれた」っていうそういう感じの楽しみかたしかできなかったんですよ。今回は1人しか生まれないんですけど、子供はある程度まで成長して、ある程度はコミュニケーションができるようになってます。それに子供との愛情度もかなり細かく作ってあるんで、子供と全然接してないと泣いてばっかりいるとか、誰だったかな？ みたいな反応になります。触れあいを重視してやっていくという感じですね。まあコミュニケーションといっても、子供とは会話するほどには成長しないんですけど、態度でわかるようにしてあります。

←なんと子供が生まれそうなのだ！ こわそうな産婆さんだけど、頼りになりそうだぞ

牧場開発室 その2

今年の12月発売に向けて、日夜仕事に励む開発室の面々。かと思いきやマンガを読んでいるスタッフを発見。これで本当に大丈夫なのかとチョット心配になってしまった取材班なのです。

←実は単に気晴らしでマンガよんでいるだけです。もちろん徹夜もありの忙しい毎日なのです

Q 最後に読者の方へのメッセージをお願いします。

A 最初の話題にもどっちゃうんですが、皆さんによく聞かれるのが「N64になって何が一番変わったか？」ってことなんです。その質問って結構困ってたりはするんですけど、N64のソフトの中で昔の感覚で遊べるゲームが少ないなあっていうのがあって、このゲームはいい意味で変わらずに遊べるよっていうのを皆さんに伝えたいんですよね。N64だからって3Dスティックをばりばりにつかいこなして、グルグル廻る視点で遊ぶっていうわけじゃなく、今までのシリーズと同じようにN64を持っている人には気楽に遊んでほしいですね。

取材を終えての感想

ほのぼのとした雰囲気がイイ感じの『牧場物語』。大好きなゲームなだけにここをこうしたらとか、これはヤダとか、個人的な思い入れも多かったので、大変楽しいインタビューでした。当然私なんかが言うまでもなく開発者のみなさんは前作では出来なかった事や反省点、またハガキでの要望などいろんな要素も盛り込むべく日夜開発に励んでおられます。「N64だからって肩肘はらずに気楽に遊んで欲しい」という言葉どおり、早く気楽に楽しみたいものです。でもじっくりだけどね（ニーナが好きなわたる）。

▲主人公のおやじ

牧場開発室 その3

忙しい時には徹夜もありえる開発室。当然マシンのまわりや机の上にはいろんなものがつみ上がってしまうのだ。

▲これでも64ドリーム編集部のスタッフの机と比べるとはるかにマシ。特にモッチーの机は汚いからなあ

牧場物語のイラストと開発者への質問を読者の皆さんから緊急募集!!

すてきなイラストと質問をお待ちしてまーす

イラストはみんなの考えるステキな牧場をテーマに描いて欲しい。プロデューサーの和田さんがあっと驚くステキなプレゼントを用意しているのだ。また質問は『牧場物語2』に関することなら何でもOK。みんなにかわって牧場ファンの2人（わたるともっちー）がインタビューしてくるぞ。

9月21日締切

■あて先

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「牧場」係
までお送りください。

▲おなじく牧場ファンのモッチーが描いたイラスト。題して「牧場のおやじ」

WINBACK ウィンバック

●発売元：	光栄		
●発売日：	冬予定		
●ジャンル：	3Dガンアクション		
●価　格：	7800円（予価）		
●容　量：	96M	●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

プレイヤーは「S.C.A.T.」と呼ばれる特殊部隊の一員、ジャン＝リュック・クーガーとなり、無差別攻撃を目的とするテロリスト集団「Crying Sheep」が占拠している衛星兵器ガルフの管制センターの奪還を目指して任務を遂行する。テロリストの手により、ガルフのレーザー砲で宇宙開発センターを攻撃されてしまったため、ガルフの現在位置を補促することは不可能となってしまった。残された道は、ガルフの管制センターに侵入し、テロリストからセンターを奪還すること、もしくはガルフの機能を完全に停止させることだ。ガルフは、初回の照射から次射までに、軌道修正及び数時間のエネルギーチャージを必要とするため、次の無差別攻撃が行われる前に任務を遂行しなければならない…。ゲーム中には、様々なイベントが挿入され、物語はドラマティックに展開・分岐していく。今回は、そんなイベントシーンを少しだけお見せしよう。

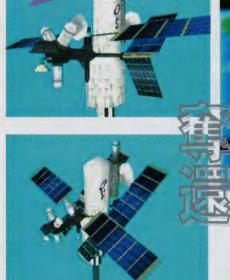
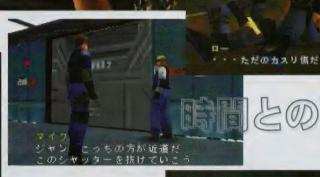
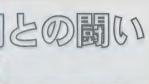
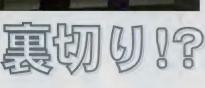
指令 衛星兵器ガルフを奪還せよ。

衛星兵器

奪還

Crying Sheep

罠…

またはその機能(きのう)を完全(かんぜん)に停止(ていし)させよ。

リアルさを徹底追及したガンアクション

主人公の動きに450ものモーションをさせてみたり、実在する兵器を多数使用してみたり…。リアルさの追求は、このゲームの1つのテーマになっていると思われるぐらいこだわりまくっている。今回編集部に届いた情報によると、主人公のそばにある書類が、走った時の風圧によって宙に舞ったり、モニター画面の光が主人公の顔を照らしたりするという。マガジン装填のモーションもかなりリアルに作られているぞ。

◆コートのすそをなびかせながら走る。こんな演出が随所に盛り込まれているのだ

◆主人公の動きに450のモーションが！キャラクターの滑らかな動きに期待したい

書類が舞う…

◆とある部屋に侵入した主人公。机の上には書類が散乱している

◆キャラクターが走ったときの風圧で書類が舞い上がる。リアルだ…

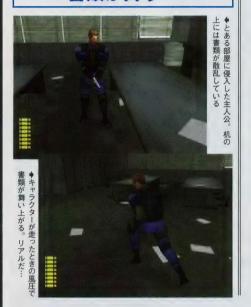
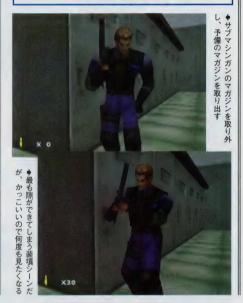
光の照り返し

◆衛星管制センターのコンピュータルームだろうか。数々のモニターがある

◆モニターの光が主人公の顔を青白く照らしている。緊張感が高まるぞ

マガジン装填

◆サブマシンガンのマガジンを取り外し、予備のマガジンを取り出す

◆最も隙ができてしまう装填シーンだが、かっこいいので何度も見たくなる

ついに2P対戦モードが追加された！？

開発中の情報なので断定はできないが、上下分割の2人対戦ができるらしい。1対1の銃撃戦の他にも、マップ上に散らばったオブジェクトを集めるモードなど、4つの遊び方ができるようになるらしいぞ。

◆上下2分割の対戦画面。2人対戦専用のモードが追加されるようだ

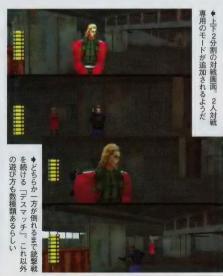
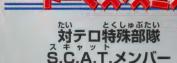
◆どちらか一方が倒れるまで銃撃戦を続ける「デスマッチ」。これ以外の遊び方も数種類あるらしい

◆対戦用のステージは1つだけなのだろうか。今後の情報に期待しよう

◆対戦時のウェポンもいろいろ用意されているらしい。リモート爆弾とかもあるようだ。他には…

『ウィンバック』登場キャラクター紹介

Thomas Smith トーマス・スミス

対テロ特殊部隊 S.C.A.T.メンバー

金髪の髪を七三に分けたちょっとオタクっぽい白人。マッチョな体型ではなく戦闘員には見えないが、情報関係はハード、ソフトともにエキスパート。通信及び後方支援班に属する。青い瞳の28歳、男性。

Keith Birdy キース・バーディ

対テロ特殊部隊 S.C.A.T.メンバー

金髪の頭を坊ちゃんカットにした23歳、白人。そばかす顔で多少軟弱なマザコンタイプ。S.C.A.T.の中では1番の新米で、今回が初めての実戦参加となる。一見頼りなさそうに見えるが、後方支援及び医療班に属する医者である。

Hard Luck Lila "ハードラック"ライラ

テロリスト集団 Crying Sheep メンバー

165cm、23歳の白人女性で、筋肉質な肉体を持つ。大型のマシンガン「U.S.M60 MG」を装備し絶大な攻撃力を誇るが、そのぶん動きが鈍い。女性なので、他のメンバーよりも体力的に劣る反面、知性と攻撃力に秀でている。

Bull Pitch Ryan "ブルピッチ"ライアン

テロリスト集団 Crying Sheep メンバー

多少黒の混じったシルバーグレイの髪をもつ45歳のシブ目の男。が、見かけとは裏腹に遠目の間合いから手榴弾を連続で投げつけ、近い間合いではサブマシンガンを乱射するという、破壊的でキレた性格の持ち主である。

東京マルイの武器辞典 Vol.2「DESERT EAGLE.50AE」

実在の武器が多数登場する『ウィンバック』。東京マルイ社のエアガンを介してゲームをもっと楽しもう!

イスラエルのI.M.I.社によって開発された軍用大型拳銃で、44マグナムより強力な「DOT50AE弾」を使用することができる世界最強のオートマティックハンドガン。破壊力が高い反面、重い重量と大型のサイズ、発砲時の大きな衝撃など、決して扱い易いとはいい難い。イメージ的には凶悪な感じがあり、悪役によく似合うと言えるだろう。PSの『バイオハザード2』に登場したことも有名だ。

迫力のあるブローバックを再現している東京マルイ社製の可変ホップ付きガスガン。『バイオ2』モデルも発売されていた

19800円　発売中　問い合せ先/(株)東京マルイ　TEL 03-3605-3312

↑テロリストのNO.2、セシル・カーライルの愛用武器が大口径のデザートイーグルなのだ

Let'sスマッシュ

●発売元：	ハドソン
●発売日：	10月9日
●ジャンル：	スポーツ
●価　格：	6800円
●容　量：	96M
●プレイ人数：	1〜4人
●振動パック：	非対応
●コントローラパック：	対応

楽しいテニスゲームを今月も大紹介！

64初のテニスゲームといえば、この『Let'sスマッシュ』だね。今月も元気に最新情報をお伝えしていこう。スポゲー好き、テニス好きな人から着せ替え人形が好きな女の子（なに？キミは着せ替え大好きな成人男性だと？）まで楽しめるゲームだけに期待してる人も多いんじゃないだろーか。今回は、ノーマルモードの中の「トーナメント」とチャレンジモードの中の「ミニゲーム」、「たいせん」、そして「おまけコート」について紹介していくぞ！

次のページから本格的に紹介するわよっ！

スマッシュ！この1球にかけろ！

熱闘（ねっとう）！トーナメントでトップをめざせ!!

さてさて、先月は「ノーマルモード」に含まれる3つのモードのうち、「エキシビジョンモード」と「練習モード」を紹介したのであった。そこで今月は「ノーマルモード」の残りの1つ「トーナメント」を紹介してしまったりするわけだ。

↑ライバルは11人。さあ、がんばって勝ち上がっていこう

↑ほかの試合の結果はこうやって表示される

↑さあ、いよいよ1回戦の始まりだ！

これがトーナメントモードの会場（かいじょう）だ！

アメリカ

イギリス

フランス

オーストラリア

そして、いよいよ決勝戦（けっしょうせん）！

トーナメントで優勝すると次のような「ごほうび」がもらえるぞ。まず、優勝トロフィーがもらえること。このトロフィーは、着せ替えの部屋に飾られるようになるのだ。これで着せ替えの楽しさも倍増だね(笑)。それから、隠しキャラも使えるようになるのだ。ちなみに隠しキャラの数は8人だぞ。

ランキングはこうやって表示されるのだ。最初は13位ね。

★★★ ポイントランキング ★★★

NO.	NAME	POINT	
1	アーリー	2033	0100
2	チンギス	1762	0001
2	コーニャン	1762	1000
4	タピンノ	1353	0000
5	ワッフェ	1243	0000
6	マキ	1207	0000
7	シェリア	1152	0010
8	ヨーシャ	997	0000
9	ロージア	987	0000
10	ヒラフ	857	0000
11	フェミナ	646	0000
12	マレイラ	520	0000
13	とり	0	1111

「トーナメント」モードでは、自分の作ったキャラが上の4つの会場で行われる「世界4大大会」の勝ち抜き戦に参加することになるわけだ。試合は決勝戦以外は1セットマッチ、決勝戦だけは3セットマッチで行われる。また、トーナメントモードに参加することにより、世界歴代ランキングに自分のキャラのランキングが表示されるようになるぞ。がんばってランキングをあげていこう。

チャレンジモードも思いっきり紹介！

さてさて、もうひとつのモードであるところのチャレンジモードには、4つのミニゲームや先月紹介した着せ替えモード、そして人対人、人対COMで遊べる対戦モードなど楽しいしかけがいっぱいあるぞ。コートだってかなり愉快なヤツが使えるようになってるし、うまくやれば着せ替え用のアイテムだって手にはいってしまうんだぁっ！ というわけで、今月はその辺を紹介しよう。やっぱりアイテムを集めていくのって楽しいよね。

対戦モード ～アイテムを賭けて大勝負！～

1P対2P、あるいはプレイヤー一対コンピュータで対戦するモード。ただし、ただの対戦じゃない。自分がいままで取った着せ替え用のアイテムを賭ける真剣勝負なのだ！ これはもう、ぜーったいに負けられない！

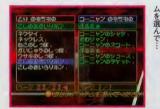
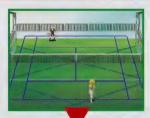
←それじゃお互い賭けるアイテムを選んで…

アイテムはいただきっ！

←対コンピュータ戦。ここで、負けたら泣くに泣けない

←げげっ！アイテムを取られてしまったぁ！

←こちらはプレイヤー同士の対戦。今度こそアイテムゲットだ！

←プレイヤー同士だとコートも選べるのだ

ミニゲーム ～ポイントを集めてアイテムゲット！～

着せ替えアイテムをゲットする方法はまだあるぞ。この「ミニゲーム」でもアイテムを手に入れることができてしまったりするのだ。ま、そのためにはがんばって点数を稼いでトップ3にはいらなけりゃならないんだけどね。ま、それぐらいのことは「着せ替えアイテムを充実させる」とゆー目的を達成するためにはしょーがないってところでしょうか？（笑）。ちなみにミニゲームの種類は4つ。自分の得意な分野で勝負だ！

だるまおとし

サーブをあてて だるまを壊す

- 残ったタイムはポイントになる
- 連続であてればボーナス
- 壊しただるまの高さによって点数が変わってくる

ばくげきドラム缶

ドラム缶にロブを当てる

- ロブで当てれば高得点
- 連続であてればボーナス
- 同じ缶にばかりあててもダメ
- ドラム缶に上から入るとボーナス

ダッシュでボレー

ボールをボレーで返す

- 爆弾を打ってはいけない
- 必ずボレーで返す
- 連続で決めないと点数がのびない

パネルでビンゴ

パネルをロブでひっくりかえす

- 残ったタイムはポイントになる
- ロブでなければ点にならない
- 連続で当てればボーナス
- ビンゴになればボーナス

おまけコート

『Let'sスマッシュ』には、トーナメントモードで使うようなまっとうなコートだけじゃなく、いろいろと楽しい「おまけコート」も用意されている。ただ問題は、そのコートがただ楽しいだけじゃなく、トラップがしかけられてたり、いろいろとトンデモないしかけがあるってことだ。今回は前回でていない謎のコート6つについて紹介してしまおう。この6つのコートはチャレンジモード専用だ。

◆対戦モードでのおまけコート

◆こんなコートまであるぞ！

オルゴール

コート：鉄板

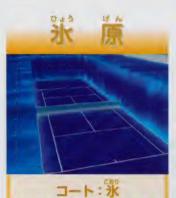
コート上に回転する円盤がのっているので、キャラは円盤と一緒に回転してしまう。

砂漠

コート：砂

砂漠だけに、妙にでっかいサソリが動き回っている。こいつに触るとしばらく動けなくなるぞ。

氷原

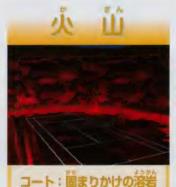
コート：氷

もちろんツルツルすべる。おまけにペンギンが歩き回ってジャマをする。が、ペンギンはラケットで打てるぞ。

空中

コート：強化プラスチック

残念ながら特に特別な効果はない。ただ単に空に浮かんでるだけ。でも楽しいからいいよね。

火山

コート：固まりかけの溶岩

速い球が地面にあたると、そこからマグマが吹き出す。キャラが接触するとしばらく操作不能。

摩天楼

コート：ハード

コートから出るとビルの下に落ちる。また、ネットには電流が流れていて、近づくと感電する。

娯楽の殿堂　紳士の社交場
みんな大好き着せ替えギャラリー

いらっしゃいませ、いらっしゃいませ。64ドリームが自信を持ってお送りする大サービスコーナー「着せ替えギャラリー」、いよいよ開演のお時間です。どうぞごゆっくりお楽しみ下さいませ

◆男のロマン！魂をゆさぶるこの感激！ブルマーと体操着！

◆セーラー服じゃあ！月に代わっておしおきしてくれい！(古い)

◆んでもってこのカッコで試合してしまうんだ！

…ページの最後に一部、暴走したコーナーがありますことを心よりお詫びいたします（笑）。ま、これもこのゲームの楽しみ方の一部ってことで広い心でみてちょーだい。では今月はこのへんで…。

ドラえもん2(仮)

●発売元：	エポック社		
●発売日：	98年12月		
●ジャンル：	アクション		
●価　格：	6800円(予価)		
●容　量：	未定	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	未定

ぼくドラえも〜ん、ってことで我らのドラちゃんが64に登場したのは去年の3月のことでした。それから待つこと1年、ついに続編の発表なのだ！ ひょっとしたら、9月号の新作ソフトカレンダーでめざとくチェックしてたひともいるかな。とにかく、今年の冬にはドラえもんと4人の仲間たちが64に帰ってくるぞ！ 前作にくらべて内容や演出も相当パワーアップしてるみたいだから、かなり期待できるね。今回は新情報と画面写真を大量入手できたので、一気にご紹介しよう！

おなじみドラえもんファミリーが、新システムといっしょに帰ってくる！

⬆われらが主人公、のび太。しま模様の夏服に着替えてるぞ。この画面はしずちゃんから見てるみたい

今回もドラえもん、のび太、しずかちゃん、ジャイアン、スネ夫の5人が登場するぞ。テレビではけんかしたりもしてる5人だけど、映画やゲームの中では素晴らしいチームワークを見せるのだ。5人それぞれの特徴をつかんで、さまざまなステージで活躍させよう! 前作でもこのキャラ交代システムは攻略のカギだったから、今回も大事になってくると思うぞ。それに、『ドラえもん2(仮)』ではキャラのしぐさや声優さんのセリフも大幅増だから、それぞれのキャラにより感情移入できるね。

⬆ドラえもん、そしてしずかちゃんだ。ドラえもんはしずかちゃんに会えてうれしそう

『2』になってグレードアップ！ ここが変わるぜ！

ということで、2になって登場する新要素について紹介しよう。セールスポイントはこの4つだ！

- **●感情で変わるゲーム展開**
- **●リアルタイムの時間システム**
- **●なんと倍増！　ひみつ道具**
- **●盛りだくさんのイベント**

⬆ジャイアンこと剛田武。またすてきな歌声が聞けるのだろうか

⬆スネ夫。名字は骨川だ。のび太に会えてうれしいのかな？

 ※画面は開発中のものです

新要素その一 感情パラメータ

プレイの仕方によって、なんとキャラクターの感情が変化するぞ！この感情パラメータはもちろんゲーム展開に影響するってことだから、ストーリーの進みかたにも違いが出てくるはず。でもジャイアンの機嫌をとるのはイヤだなぁ。

◆不安そうなジャイアンなんてめずらしいよね。迷子になったのかな？とりあえずみんなを探そう

新要素その二 リアルタイムシステム

読んで字のごとく、リアルタイムに時間が流れてゲームの展開が変化していくのだ。ぐずぐずしているあいだにイベントが終わってしまったりするのかも。逆に、急いでると見逃しちゃうイベントもあったりして……。

◆走れジャイアン、急ぐんだ！遅れちゃうぞ！遅れると……遅れるとどうなるかはまだヒミツだ

新要素その三 60種類以上のひみつ道具

『ドラえもん2（仮）』では前作のおよそ2倍、なんと60種類を越えるひみつ道具が登場するのだ。武器だったり大事なキーアイテムになったりするひみつ道具、今回は何が登場するのかな？

◆伝家の宝刀、スモールライト。他にもおなじみのひみつ道具がいっぱいだ

新要素その四 イベントももりだくさん

ドラえもんと仲間たちが大活躍するイベントだってもちろん大幅増だ。ストーリーを盛り上げる楽しいイベントが目白押しだぞ。ジャイアンやスネ夫の意外な一面だって見られるかもね。でもやっぱりお目当てはしずかちゃんかな？

◆この岩をなんとかどけなくちゃ！こういう時に頼りになるのがジャイアン。みんなで力を合わせよう

BUCK BUMBLE
バック・バンブル

●発売元：Ubiソフト
●発売日：11月
●ジャンル：アクションシューティング
●価　格：6880円
●容　量：96M　●プレイ人数：1〜2人
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

闘え！バック・バンブル！

西暦2010年。人間の視点で見る地球は12年前となんのかわりもない、そこそこ平和な世界だった。しかし、昆虫の世界では、有害物質に汚染され変質した虫たちが、他の虫たちを襲いはじめたのだ。このままでは虫の世界は壊滅してしまう！しかし、この危機に対して、敢然と立ち上がった男（？）がいた。全身をサイボーグ化され、比類無き戦闘力を持ったハチ、バックだ！行け！バック！地球の平和を守るため、悪いヤツらをやっつけるんだ！

GO! GO!

バック・バンブル7つの秘密！

バックの秘密　その1

スターフォックスとは兄弟!!

この『バック・バンブル』を作ったイギリスのゲーム制作会社、Argonaut Software社は、なんとSFC版『スターフォックス』を作った会社なんだ！ だから、バックとフォックスは兄弟といってもいいかもしれないね！ もしかしたら、マリオとルイージのように、いずれフォックスとバンブルの共演なんて事もあったりして…（うーん…やっぱし、まずないんだろうな）。

⬆この宙返りは兄弟のフォックスゆずりなのだろうか

⬆さあ、フォックスに負けない戦いぶりを見せてくれ！

バックの秘密　その2

敵は昆虫ミュータント

バック本人はもちろん昆虫なんだけど、サイボーグ化されていてとっても強くなっているぞ！だけど、バックと戦う敵キャラたちも、元はふつうの昆虫だったんだけど有害物質で汚染されてしまったために体が変化してしまい、体の一部が武器になってしまったりしているんだ。そんなヤツらは「インセクトイド」と呼ばれているぞ。手強そうだね。

⬆かまきり型。手から発射するのはミサイルだろうか

⬆バルカン砲のようなものをもった…これはハエかな？

バックの秘密　その3

対戦プレイもできる

もちろんこのゲームは2人対戦プレイだってできるぞ。しかも、対戦モードで遊べるゲームは2つもあるんだ。まずはバックどうしで空中戦をする「バックバトル」。そして、サッカーのように相手のゴールにボールを入れる「バズボール」だ。

⬆こちらが「バックバトル」。ドックファイトが楽しめるぞ

⬆「バズボール」はサッカーのような競技だ

バックの秘密　その4

ステージの数は20以上！

バックがこなさなければならないミッション、つまりステージの数は20以上。しかも、そのステージひとつひとつがけっこう長くて、ついでに歯ごたえがあるぞ。つまり、それだけ長く楽しめるゲームなのだ。

⬆ミッション内容は最初に説明される。メッセージはまだ英語のままだね

バックの秘密　その5

ハチにさされたらどうするの？

よく蜂に刺されたらおしっこをひっかけるといい、と言うがアレはウソなんだ！ハチの毒はアンモニアではないので効き目はないぞ！むしろ応急処置としては風邪薬を飲んだほうがいいらしいぞ！でも、一番いいのははやくお医者さんにみせることだ！ちなみに、スズメバチにさされたら大人でもけっこう大変なことになるので巣を見かけても近寄らないことだ！

バックの秘密　その6

タイトルの由来

「バック」というのは主人公の名前だと言うのはわかるよね。じゃ、「バンブル」というのは何かというと「マルハナバチ」というハチの一種のことを英語で「Bumblebee」というのだ。つまり、「バック・バンブル」というのは「マルハナバチのバック」ということ。また、ゲーム中の視点がいつもハチの背後（バック）から見てるからだ、という説もある（笑）。

バックの秘密　その7

発売日は

それは秘密だ！というかいまのところ11月としかわからないんだ！正確な日にちがわかるまで待っててくれ！

キラッと解決! 64探偵団
ロクヨンたんていだん

●発売元:	イマジニア
●発売日:	10月
●ジャンル:	ボードゲーム
●価格:	未定
●容量:	96M
●プレイ人数:	1~4人
●振動パック:	対応
●コントローラパック:	対応

キラッと参上、キラッと解決!

事件発生!64探偵団出動せよ!

とある街の6丁目4番地…。そこには1軒の奇妙な建物がある。賢明なる読者のみなさんはもうおわかりのことと思うが、これこそ「64探偵団」の本部である。この探偵団は4人の子供たちと1台のロボットで構成されている。子供たちはふだんは学校で元気に勉強して(…ホントか?)いるが、依頼をうければすぐに現場に「キラッと参上」し、どんな難事件でも「キラッと解決」してしまうのだっ! はたして、今日彼らを待ち受けるのはどんな事件なのか?

んでもって、どんなゲームなの?

簡単にいえばこのゲームはスゴロクのようなボードゲームなわけだ。1~4人までのプレイヤーがマス目の配置された屋敷のマップの中をサイコロで出た目の分ずつ移動しながら「解決ポイント」というボーナスを集めていく。そして、最終的に一番多くの解決ポイントを稼いだプレイヤーの勝利となるわけだ。どうすれば解決ポイントが多く稼げるかは、選択したミッション、つまり事件の種類によって変わる。ちなみにミッションは「盗品奪回」「爆弾除去」「紛失物探し」の3つの中から、マップの広さは3部屋~10部屋の好きなものを選択できるぞ。また、マップはゲームをするごとに新しく作られるのだ。

⬆屋敷を警備するメカドーベルと遭遇した! ええいしょうがない、ぶちのめしちゃえ!

⬆解決ポイントゲット! 地道にポイントを稼いでいけば最後には! (はたしてどうかな)

さあ、捜査を始めよう！…ゲームの進め方

1 まずは「証拠品捜し」から

ミッション、マップを決めたら、ゲーム開始だ！ 使うキャラクターを決め、名前をつけてやろう。マップ上では選んだキャラクターをコマとして、サイコロの出た目の数だけ好きな方向に進めながら、目的の物をさがすわけだ。この「目的の物」はなにか、そしてそれをどうすればいいのかは、選んだミッションごとに違うし、ゲームをやるたびに毎回変わるぞ。ちなみに「目的の物」はゲーム中では「証拠品カード」として表示されるのだ。

◆謎のボスからの指令が下される。これがつまりゲームの目的の説明になるわけだな

◆それじゃ、さっそく屋敷に乗り込んで捜査をはじめるのだっ！

よーし！
行くぜっ！

2 それぞれのマスに意味がある

屋敷のマップはいくつかの部屋から構成され、部屋の中はマス目で区切られている。そして、各マスには「キャラクターの能力をアップ/ダウンさせる」、「アイテムカードを売り買いする」、そして一番重要な「証拠品を探すために室内を探査する」などの働きがある。たいていのマスでは何か行動することによって経験値と解決ポイントがもらえる。移動するかわりにカードなどでほかのプレイヤーのジャマをすることもできるぞ。

◆自分の番になると、こういったコマンドが現れ、この中から行動が選択できるのだ

◆部屋を上からみたところ。サイコロの範囲内なら好きなように移動できるぞ

さーて、このマスに
決めよっかな

3 げげっ！戦闘だって？

さて、入った先のマスではほかのキャラクターと出くわす可能性がある。これが助けてくれるNPC(プレイヤー以外のキャラクター)ならヒントをくれたり、証拠品を渡してポイントを稼ぐこともできるのだが、ほかのプレイヤーキャラや、敵対的なNPCなら戦闘になってしまう。戦闘は双方がコマンドを選択して同時に実行することで行われるが、実はこのコマンドにはじゃんけんのような関係があって…(くわしくは来月以降)。あ、いないように見えても突然現れる敵とか、トラップもあるから気をつけてね。

◆うえーん、仲間同士で戦闘することないじゃないかぁ。オレ体力ないのに

◆このように戦闘コマンドが出てくる。各コマンドは十字キーの8方向に対応しているぞ

ちなみに私、
突然出てくる
ドーベルマン
です

4 捜査が済んで日が暮れて

各プレイヤーが行動し終わったら1ターンが終了。4ターンが1日で(つまり朝、昼、夕方、夜)1日が終わるとその日のポイントがいったん集計される。こうしてゲームはターンの進行を繰り返して行くことによってすすみ、最終的に誰か、ある条件(だいたいは出口を開けられるカギを持っていること)を満たした人が屋敷の外に出ればゲーム(ミッション)は終了となる。

◆一日がおわるると、こうやって集計が行われるのだ。点数が低い人はがんばってね

◆やった！キラッと解決！あとは点数の集計がどのようにでてくるかなんだが…

5 さあポイントの集計だ！

ミッションが終わって本部に帰ったら、点数の集計だっ！ この時点でビリでも心配ないぞ。ここで「任務を終了させた人」「歩いた歩数が一番多い人」などのボーナスが加算されるのだ！ 逆転が狙えるかも！ 逆に言うと、必要最低限の行動しかしてない人はここで負けてしまうってことだね。

◆このように、ボーナス点がどんどん加算されていって最終的な評価となるのだ

がんばってね！

ちょっとだけ得な話「探査について」

探査マスに止まるか、あるいはカードを使うなどすれば部屋の中に置かれている家具を「探査」し、証拠品やアイテムを探すことができるぞ。1回に探査できる回数はキャラによって決まっている。ちなみに、証拠品はだいたい「ありそうなとこ」にあるので、探したい証拠品と関係ありそうな所を重点的にさがしてみよう。たとえば、大きなものは大きな家具の中にあるとか、食べ物なら食堂にあるだろうとか…。

◆それでは、織物をめくってみませう

◆げげ、スカだって。こんなのもあるんだよねー

ぬし釣り64

●発売元：	パック・イン・ソフト		
●発売日：	98年11月		
●ジャンル：	釣りRPG		
●価　格：	未定		
●容　量：	未定	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

今月もぬしを求めて三千里？

さて、今月も『ぬし釣り64』についての最新情報を紹介していこうというわけだ。これまでは釣れる魚とか、マップ画面とかの断片的な情報を伝えてきたわけだが、今回は実際のゲームの流れを紹介してみよう。つまりゲーム中ではどんなことがやれるのか、魚釣りはどんな手順でやればいいのか、なんてなことはこのページをみれば一発でわかってしまうというわけ。それじゃ、いってみよう！

釣りに行く前にやらなきゃならないこと

●誰がぬしを釣りにいくの？●

今回の『ぬし釣り64』では、主人公の家族全員がそれぞれ自分の「ぬし」を狙うというのは今までに何度も話したとおりだ。だから、ゲームを始めるときには家族の誰にするかを決めなきゃならない。逆に言えばこのゲームは、最低でも家族の人数と同じ回数だけ(つーことは、つまり6回は)楽しめるというわけだね。

◆この6人の中からだれが釣りに行くかを選ぼう

ごぶさたしてます。お元気ですか？
この間本を読んでいたら、キレイな川に夫婦で巣を作り、子育てする魚の事がのっていました。
名前は忘れたのですが、川のヌシとも呼ばれるそうです。
きっとキレイな魚でしょう。
ダムの仕事は忙しいけど、その魚も見てみたいです。
それでは又……。

◆おねえさんを選ぶと、こんな手紙がやってくる

●マップはどんなの？●

マップは各釣り場ごと、たとえば「渓流」とか「池」、「中流」「下流」なんて具合にわかれている。当然マップによって釣れる魚は違うし、季節によっても釣れる魚や条件も変わってくるだろう。

◆川の中流。どうやらこのへんではコイがよく釣れるらしいね

◆ここは渓流。水がきれいで川の中から丸見えなので隠れて釣ろう

◆沼のほとり。ウナギやナマズといったあたりが釣れるのかな

さあ、いよいよ釣りを始めよう！

さて、マップを移動して「ここなら釣れそうだ！」というところが見つかったらウィンドウを出して行動を「釣り」に切り替えよう。そして、自分のもっている釣り具の中から釣りたい魚にあったものを選び出して仕掛けを作り、魚が好みそうな餌(ま、ルアーとかフライといった疑似餌の場合もあるが)をつけてやるのだ。これで準備完了！あとは魚がかかるのを待つばかり…。

←釣り具はこうして一覧で表示される。これはほんの一部

かかった！

魚がかかると画面は水中に切り替わる。画面で魚の動き(魚が止まったときや、ヒレが開いたときが狙い目だぞ)や糸のたるみ具合をみながら、魚を引っ張りあげてやろう。

ルアーの一部

フライの一部

←またかかった！よーし今度こそ…

やったぁ！釣り上げたぞ！

虫取りや植物採集はどうやるの？

昆虫採集

メニューで「虫とり」を選択するとキャラクターが虫取り網を装備するので、網を持って虫をさがそう。虫に網をかぶせてやると採集画面に切り替わるぞ。

←こんなふうに網をもってマップ上を移動していくのだ

←手のカーソルを虫にあわせてAボタンを押そう

動物と遭遇！

マップ上で動物と出会うこともある。「戦闘」を選択すると、ウインドウの下に出てくるものがあるので、それをぶつけてやろう。逃げるときにはAボタンを連打して逃げよう。

←いきなしブーメランかい〜！むやみに動物をいぢめないように

←逃げるときはA連打！スピードが上がるぞ

植物採集

昆虫採集とおんなじようにメニューで「花つみ」を選択してやろう。シャベルを持って歩き、植物を見つけたら地面にさしてやれば採集画面に切り替えられるぞ。

←OK!! ワラビを発見！

輝け！ぬし釣り選手権！中間報告

…というわけで、集まった「ぬし釣り選手権」のイラストをパック・イン・ソフトに持ち込んで開発スタッフのみなさんにみてもらったのだ。それでもって、みなさんに気にいったものをいくつか選んでもらい、その中から大賞作品等を選び出すことになりました。もーすぐ発表するので、ちょっとまっててね！

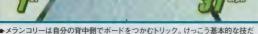
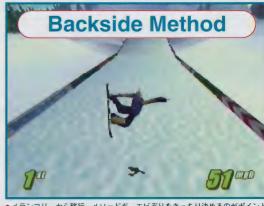
発表間近！大賞は誰だ！

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

さぁ、サブタイトルもついたし価格もだいたい決まったし、だんだん発売が近づいてきた感も強い『キングヒル64 エクストリームスノーボーディング』だ。今月はスノーボードの華と言えるトリック、それにステージを少しとキャラ紹介を中心にお送りしよう。まだまだ暑い季節は続くけど、この秋には雪しぶきの中を駆け抜けられるわけだからみんなガマンして待っているように。それでは、Let's try to snowboarding!

●発売元:	ケムコ		
●発売日:	98年11月予定		
●ジャンル:	スポーツ		
●価格:	6980円（予定）		
●容量:	未定	●プレイ人数:	1~2人
●振動パック:	未定	●コントローラパック:	対応

グラブもフリップも！充実のトリック

↑メランコリーは自分の背中側でボードをつかむトリック。けっこう基本的な技だ

↑メランコリーから移行、メソッドだ。エビぞりをきっちり決めるのがポイント

『キングヒル64』では、グラブ系（自分のボードをつかむ）のトリックが特徴的なんだ。押すボタンでボードをつかむ場所を決めて、3Dスティックでボードを傾ける。けっこうボードは動くから、自分でボードをつかんでるみたいな気がするぞ。自分だけのコンビネーションを見つけるのもトリック・アーティストの醍醐味だな。もちろん、ダイナミックなフリップ系（空中で縦に回転する）トリック、スピン系（空中で横に回転する）トリックだって盛りだくさん。ハイスピードで滑降しながら、トリックポイントを見逃さずに華麗に宙を舞うのだ！

↑マックツイストは前に宙返りしながら体をひねるトリックだ

↑まず1回ひねりを加えて……これで360°

↑もう1回転でマックツイスト720°の完成だ！

多彩なステージに勝負をかけろ

山頂までヘリで移動。ヘリスキーじゃなくてヘリスノボってとこか

ヘリから飛び降りたり鉄パイプの中を滑り降りたりと、『キングヒル64』のコース設定は度肝を抜かれるモノばかり。コース内での分岐もかなりあるから、コース攻略も一筋縄ではいかない仕組みになってるぞ。思わぬ所にショートカットやジャンプポイントがあるから要注意だ。

って……おいおい、ここから飛ぶの？マジで？そりゃヤバイって

伝説の峰に挑むのはコイツらだ

Ryo リョウ

18歳の日本人。自分の才能を信じ、その才能を世界に認めさせることを目指している。
「オレを若いからってバカにしてっと、オレの背中しか見ることができないぜ。そこの会社のお偉いさん。今の内にオレとスポンサー契約しといたほうがいいぜ。レースが終わったら契約金は3倍になるからさ」

Kevin ケビン

アメリカ人、18歳。兄譲りのライディングテクニックで神秘の峰に挑む。
「オレのアニキはちょっと名を馳せたライダーでよ。オレは純粋にアニキを越えてえだけだ。そのために、オレはここに来た。ここを征すれば、最高のライダーの名を得られるだろ？」

Silvia シルビア

フランス人、22歳。プライドが高く、すべての男をひれ伏させることが生き甲斐。
「私を女だと思って甘く見てると、後で後悔してよ。どんな男でも、私の前に屈服するの。その姿を想像するだけで楽しくない？この勝負が終わったとき、私を雪の女王と呼ばせてみせるわ」

Ganz ガンツ

28歳のドイツ人。ドイツの科学技術は世界一だと信じてやまないゲルマン魂。
「ドイツの医学、科学、そしてスポーツ技術は世界一である！私はそれを証明し、我がゲルマン民族が世界で最も優れた民族であると証明するためにここに来た。我が生粋のゲルマン魂にかけて、他の輩などにこの戦いの勝利をつかませはしない！」

CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～

●発売元：	イマジニア		
●発売日：	10月末発売予定		
●ジャンル：	レーシング		
●価　格：	未定		
●容　量：	128M	●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

最速への第一歩はセッティングから

車を速く走らせるためには、ただアクセルを踏んでいれば良いのではない。減速するべき所できちんと減速するためにブレーキを強化したり、コーナーの多いコースではグリップを増すためにスポイラを立てたりなど、走るコースのコンディションに合わせたセッティングをマシンに施す必要がある。これはもちろんゲーム内でも同様で、最高速を追求するあまりにスポイラを寝かせすぎると、コーナーでタイヤグリップを失ってスピンし、大幅にタイムロスをしてしまう。極端なセッティングではなく、あくまで全体的なバランスを考えながらのマシンセッティングにすることが要求されるだろう。

◆セッティング次第で、同じマシンでも車の特性は大きく変化する。コースに合ったセッティングを施さないと、このようなコースアウトのシーンを連発してしまうぞ

トランスミッション

◆オートマチックかマニュアルの2つから選択する。MTの方がタイムはやや伸びやすいか?

ステアリング

◆SLOWとQUICKから選択。QUICKはちょっとハンドルを切っただけで敏感に反応する

ブレーキ

◆SOFTは効きは弱いがタイヤへの負担は小さく、HARDはよく効くがタイヤへの負担が大きい

タイヤ

◆SOFTはグリップ力に優れるが磨耗が早く、HARDはグリップ力は弱いが長持ちする

サスペンション

◆フロントとリアがある。LOOSEはグリップ力が増すが高速走行に向かず、TIGHTはその逆だ

フロントスポイラ

◆TOP SPEEDはスポイラを寝かせてストレートスピードが増す。フロントは3段階の設定

リアスポイラ

◆DOWN FORCEはスポイラを立ててグリップ力が増す。リアは5段階の設定が可能だ

ファイナルギヤ

◆LOWが低速重視で加速に優れ、HIGHは高速重視で加速はあまり良くない

東京・河口湖・京都のコースマップを大紹介

ノーマルコースの東京は、ショート・ロングともに、ルートも距離もそれほど大きな違いはないが、ロングの方はタイトコーナーが出現しているのが見える。また、首都高速のガード下を走る地点が、2カ所ある様子。バランスのいいセッティングにすると良さそうだ。

東京ショートコース

東京ロングコース

◆ビル街を疾走する。直線も長いので、やや高速寄りのセッティングにするといいかも

河口湖は、コーナーも比較的緩やかで道幅も広い、ハイスピードコースだ。ロングコースはピットを出た先のコースが、ショートコースに比べるとかなり長くなっていて、トンネルも4カ所出現するようだ。ここは高速重視にセッティングするといいだろう。

河口湖ショートコース

河口湖ロングコース

◆先月紹介した、薄暗くて不気味なトンネルの他に、このような明るいトンネルもある

テクニカルコースの京都は、直線は長いものの、道幅が狭い上に直角コーナーばかりなので、グリップ力を重視したセッティングにしないと苦しいだろう。ショートコースとロングコースは、通るルートがかなり異なるみたいだけど、商店街は両コースとも通るようだ。

京都ショートコース

京都ロングコース

◆桜並木を横に眺めながら走る。道幅が狭くて他車を抜くのにも一苦労しそうだ

レース終了後には「リプレイ」モードがあるぞ!

タイムトライアルモードとバトルモード（対戦）には、レース終了後に自分の走りが見られる「リプレイ」モードが用意されているんだ。様々なアングルから走りを映されるので、自分のコーナリングの腕前などを見て、より速く走るための研究用としても利用しよう。だけどコースアウトなどの、みっともないシーンまで映されちゃうから注意が必要だぞ!

まもなくサンプルロム到着か!? 次号をお楽しみに!

飛龍の拳スタジアム

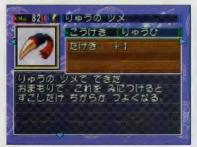
―― SDバージョン ――

●発売元：	カルチャーブレーン		
●発売日：	98年9月25日		
●ジャンル：	3D対戦育成格闘ゲーム		
●価格：	6480円（税別）		
●容量：	96M	●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応
●GBパック：	対応		

昨年末にSD・リアルの2モードが入った『ツイン』が発売されてから1年足らず。この初秋、9月25日には独立したソフトとして『SD』が発売されるのだ。大好評だった「お宝」は、もちろん前作から持ち越しOK. スーパーディフェンス／テクニック、宝珠ストックの他、以下の新機能も搭載されてるぞ。

GBパック対応だ！

『飛龍』シリーズはGB版も出ているけど、それにも対応してるんだ。GB版もあわせれば、外出先で対戦したり、キャラの育成が可能。最終的には64DDにデータをセーブできそうだぞ。

◆お宝は『ツイン』のものも使用可能。全部でなんと300種類以上に！（画面は前作のものです）

お宝に精霊が宿る

前作と同様、お宝も育っていくんだけど、今回は育て方が選べるんだ。1つめは炎・風・氷・雷の属性を選んで育てる方法。そして2つめには、数種類もいる精霊たちがお宝に宿り、成長していくという方法もあるぞ。精霊とお宝の組み合わせで、飽きのこない育成が楽しめるんだ。

◆精霊が何人いるかはまだヒミツ。宿る精霊によって使える技も違うぞ

心眼システム搭載

『ツイン』ではリアルモードにのみあった「心眼システム」が搭載されている。簡単にいうと、相手の動きやスキなどをマークで示してくれるんだ。これでより効果的な戦闘ができるぞ。

◆これは前作のリアルモード。ピンクの光が心眼だ。ここを攻撃すれば大ダメージを与えられるぞ

おなじみのキャラたちが、帰ってきたぞ

◆前作リアルにのみ登場していたキャラもかわいく変身して登場。もちろんニューキャラも！

●発売元：	日本システムサプライ		
●発売日：	98年冬		
●ジャンル：	3Dアクション		
●価格：	未定		
●容量：	未定	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

カメレオンの大江戸捜査網！？

先月の紹介記事の中で「江戸を舞台にしたステージがある」という話をしたんだけど覚えてる？今月はそのステージで遊べるロムがやってきたので、ステージ内を見せちゃおう。

➡これこれ、これですよ。なんか、こんな風にいかにも「江戸時代感」がただよう建物がないとね

➡くるくるひっくり返るたたみの上をぴょんぴょんとび移っていくのだ。落っこちないようにね

➡どっひゃ～！でっかいダルマが飛び跳ねてる！ んでもって周りには小さいダルマがいっぱい

➡のっかると沈んでしまう鳥居の上をどんどんとび移って移動していこう

➡おお！ステージから落下しながらながめる富士山もとってもきれいナリ！

おいしそ～？な敵キャラ

江戸ステージのほかにもいろんなステージがあるわけで、どーやら遊園地のステージなんてーのもあるらしい。んでもって、そのステージに登場する敵キャラってのがこのヒトたち。うーん、すげーうまそう…。

➡ハンバーガー。やはり「パンのあいだにはさむ攻撃」とかをしかけてきたりするのか？（まさか）

➡こいつはドーナツ型。こんなのとばっかり戦ってたら虫歯になりそう…

➡ソフトクリームのようなキャラ。しばらくほっとくと勝手に溶けてくれたりするとうれしい

夏休み特別企画！

「これが本物のカメレオンだ！」

「カメレオン」とは、爬虫綱有鱗目カメレオン科のトカゲ類の総称で、80種ほどがいるといわれている。トカゲ類の中でも最も樹上生活に適応した体の作りが特徴だ。多くの種がサハラ砂漠より南のアフリカとマダガスカル島に分布し、大きさはだいたい20cm前後のものが多い。ちなみに最大のものは60cm、最小は3cm。長い舌をすばやく伸ばして虫を捕まえることや、光の強弱、温度、感情などに応じて体の色を変えること（保護色）などが知られている。

➡本物のカメレオンはこのようなカッコをしているのだ！うーん、64ドリームは勉強になるなあ

●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	8月28日
●ジャンル：	ジャンピングアクション
●価　格：	5800円
●容　量：	32M
●プレイ人数：	1〜4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	対応(3P)

お手頃価格でいよいよ発売！

まんまるのキャラクターを操作して、塔の上へ先に到着した人が勝ちという簡単ルールのアクションゲーム。今までは64Mだった容量が圧縮により半分になり、価格もお手ごろになっていよいよ発売なのだ！

♦おかしなキャラクターがたくさん登場。キャラによって特性が違うぞ。キミは誰がいい？

♦スターを取ると敵をじゃまするアイテムなどが手に入るぞ

♦いろんな仕掛けが待ち受けるコースは全部で100面以上。やりがいがあるぞ

♦れんしゅうモードで操作方法は親切に教えてくれる。説明書いらず!?

♦個性豊かなキャラクターがたくさん登場するんだ。こんなカボチャのあたまもキャラクターなんだ

●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	98年末予定
●ジャンル：	サバイバルシューティング
●価　格：	未定
●容　量：	128M
●プレイ人数：	1〜4人
●コントローラパック：	未定

テュロック2（仮）

4人対戦も可能になったという噂の『テュロック2』。ゲームの詳しい情報などは、まだ編集部に届いていないが、敵キャラの設定イラストが届いたので紹介しよう。こんなキャラが襲ってくるなんて怖いよね。

♦カギ爪で襲ってきそうなモンスター。今度はこんなキャラもいるんだね

♦心臓をえぐりだしているのか!? なんとも恐ろしい光景だ。白黒でよかった!?

♦恐竜戦車だろうか。襲ってくるのは、恐竜か、戦車か!? もしかして両方?

♦すっごくきれいなグラフィックだけど、どうやらゲーム画面のようだ。すっげ〜

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	11月予定
●ジャンル：	育成シミュレーション
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

今月もやってきました『おねがいモンスター』。先月の64ドリーム代表モンスター大公開、いかがだったかな？今月はいよいよゲームの核心に迫っていくぞ。モンスターたちとの冒険の舞台になるブライトン大陸について、そしてがんばって育て上げたモンスターの誕生シーンをお目にかけよう。先月の「モンスター進化の仕組み」とあわせて、ちゃんと理解しておくように。64ドリームからの夏休みの宿題だぞ！

出会いと冒険がいっぱい、ブライトン大陸

旅の舞台は千変万化

これが、冒険の舞台となるブライトン大陸の地図だ。この大陸には幾つかの王国が点在しているけど、みんな平和な国ばかりでお互い争ったりすることはほとんどない。平和な、のんびりとした大陸だといえるだろう。でも、街を一歩出ると、そこはモンスターたちの世界。国境地帯のような人気のないところほど強いモンスターが生息しているため、自由に出歩くのは危険だ。しかし、この大陸の人間たちはモンスターを退治してしまうよりも、飼い慣らして人間の役に立てる方を選んだのだ。モンスターを捕らえ、飼い慣らす職業はモンスターブリーダーと呼ばれている。主人公の一家は、先祖から代々モンスターブリーダーとして活躍してきた家系なのである。

誕生！キミのモンスターが生まれるのだ

建物内の一室。どうやらモンスターのタマゴを置いておく飼育室みたいなところだな。突然、タマゴが光を放った！

輝くタマゴから出てきたのは…1匹のモンスターだ！つぶらな瞳が印象的なコイツは、いったいどんなモンスターなのかな？

そして誕生。名前は「ぷるりん」かぁ。いい名前だな。これからどんな進化をしてどんなモンスターになるのか、楽しみだ。

毎日コミュニケーションズのゲーム・ブックス

最新刊 Play Station　GameFanBooks

Epica Stella ～エピカ・ステラ～ 攻略ガイドブック

少年は戦う、自分と仲間たちの未来の為に…本格派戦略SLG「エピカ・ステラ」を詳細に解説。シナリオフローチャートからキャラクターごとの特技リスト、全マップ、想機、封石、装身具、キャラクター同士の相性といったデータまで、余すところなく、分かりやすく紹介しているぞ。骨のある戦闘に苦しむ人の一助となる1冊だ。

有限会社マイルズ【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0057-4

The Legend of Heroes IV 朱紅い雫 公式ガイドブック

パソコンゲーム史に残る名作RPG「英雄伝説」シリーズの最新作のプレイステーション移植版の攻略本が、「I&II英雄伝説」に続き発売！ゲームシステムや各シナリオ攻略といった解説から、すべての武器・アイテム・魔法データやマップの紹介に至るまで、丁寧なつくりとなっている。パソコン版をやったことのない人も安心のガイドブックだぞ。

武者 良太【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0056-6

好評発売中!　Play Station　GameFanBooks

The Legend of Heroes I&II 英雄伝説 公式ガイドブック

ストーリーの進め方から詳細ダンジョンマップ、キャラクター・アイテムデータまで、パソコン版で遊んだ人も納得の一冊となってるぞ。

定価：本体950円(税別)
ISBN4-8399-0055-8

好評発売中!　コナミパロディコミックシリーズ

ときめきメモリアル

「ときめきメモリアル」が初めてコミックアンソロジーになった！これを読まずして真のときめきファンとは言えないぞ。

定価：本体1300円(税別)
ISBN4-89563-797-2

9月発売予定　Play Station　GameFanBooks

ドキドキ プリティリーグ ～熱血乙女青春記～ 公式ガイドブック

有限会社メインステイブル【著】　毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0076-0

これさえ読めば「全国大会優勝＆教え子とラブラブ」も夢じゃない。あっと驚く裏情報までついて、読んでムフフの公式ガイドブックだ！

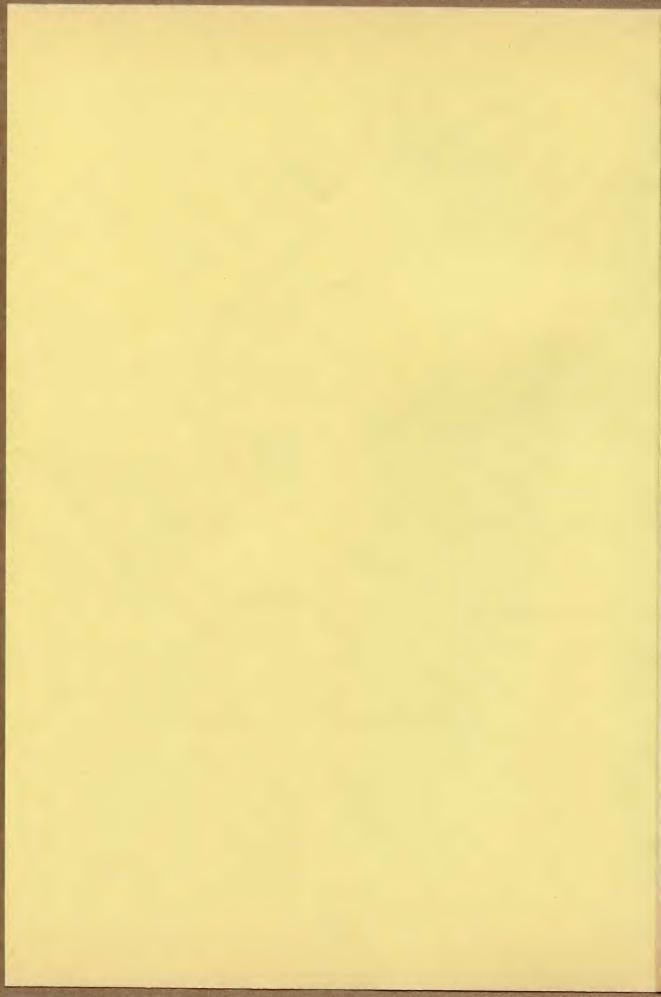
●お求めは全国の書店、またはパソコンショップにてどうぞ。
●表示価格には5%の消費税がかかります。
●本広告には、ISBNコードを付記しました。書店へのご注文等にご利用ください。

http://www.pc.mycom.co.jp/
TEL.03-3211-2568

ザ・ロクヨンドリーム<特製シールVol.25>

➡カセットの上面に貼ってね（空欄にはタイトルを入れよう）

NINTENDO64

NINTENDO64

NINTENDO64

LETTER'S PARADISE64

お便り天国64

おはがきストリート

マッシーです。最近またMGガンプラにハマり中。GP-02メチャかっこいいっす。MGポケモン出ないかな？

電撃NINTENDO64がリニューアルしましたね。シールもついているし、低年齢層向けにもなりましたが、64DREAMさんとしてはどう思いますか？
（兵庫県／バンジョウ64）

レイアウトがすっきりまとまっているし、ルビもふられていて読みやすくなったんじゃないかな。シールもついているし、プレゼントもいっぱいだしね。いい意味で刺激にもなるけど、今までの電撃らしさがなくて、ちょいがっかり。編集部全体としても、やりにくくなったかなって感じかな?!

最近のゲーム雑誌は『ポケモン』一色ですね。任天堂も含めてちょっと頼りすぎていませんか？
でも、64がもりあがってくれるので、うれしいんですけどね。
（埼玉県／ゼルダでしょ今年は）

いや、確かにそーなんだけどさ。この『ポケモン』パワーの強烈さってものすごいんだよね。グッズにしても、すんごい種類があるし、「ポケモンセンターTOKYO」に休日行った日には、そりゃもーディズニーランドと見間違うくらいの盛況ぶりだからね。で、このパワーはやっぱり、分けていただきたいってことなんですわ。64としても『ポケスタ』は、メガヒット間違いなしだし、今後リリースされるGB版もえらいことになりそーだし……。なので、もーちょっと『ポケモン』人気にあやからせてください。

マッシー、ようやく7／3日号のファミ通アンケート「あなたが買おうと心がける雑誌」の中に、64ドリームの名が刻まれていました。これでメジャー入りですね。
（北海道／三浦淳嗣）

そうなんだよ。これ、なんつーかちょっとうれしいよね。みんなも見つけたら、ちゃあんと64ドリームの所に印をつけてね。

編集部のみなさんは夏休みの宿題がなくていいですね。
（東京都／ポケッツ）

いーでしょ。これ大人の特権。でもその代わりに夏休みはないもん。それは子供の特権。

マッシーのように30になっても、ゲームをやったり、おもちゃを買ったりする大人になりたい。
（千葉県／ヌル軍部に入れて）

なんか、ほめられてるんだか、なんてんだか……。でも確かに普通のサラリーマンでは、会社行く前にゲーム買ったり、勤務中にモデルガン買いに行ったりはできないよな。アロハで通勤も出来ないしね。そーいう意味では楽しませてもらってます。ただ、ご近所さんには怪しい人と思われてるかも。

発売前のゲームを遊ぶのってどんな気分？（東京都／サリサリ）

サンプルロムが届く日はウキウキ気分ですな。でも次の日からはお仕事モードで遊ぶというより仕事漬けで大変ですわ。

もうすぐ64ドリームは2周年記念ですね。何かやりますか？
（茨城県／鳥島）

そうか～2周年だ。結局この2年間ではロープレは発売されなかったなぁ～。昨年の1周年記念では任天堂社長、山内氏をはじめ、糸井さん、宮本茂さんなどにコメントをいただきましたが、今回はどーしようかなぁ。マッシー個人は前回、オリジナルストーンパッドを提供しましたが、今回も何か作りモノを計画中です。

今、編集部内でひろまっているウワサを教えてください。
（東京都／ウワサの大王）

そうだな～。深夜2時22分22秒になると、編集部のマックがいきなり再起動して、妙な声が聞こえるらしい……。あと、「のせてー」と書いてきたハガキは載せないらしい。それと、どのドリテクでも必ず最初に送られてくるのは『滋賀県のBさんでネタは「100人マリオ」らしい。ってとこかな。ウワサだけどね。

⬆（山形県／早川美穂）祝カプコン参入!! このソフトも期待できるかな？

⬆（東京都／きさらぎ浅葱）8の体験版をやったけど、何か別物みたいだった

⬆（大阪府／高橋智史）ZEROのCM第2弾見た？あのメーター類ってクラシック

⬆（愛知県／山崎真樹）後ろの方にパラスがいるのが見えるかな？

⬆（東京都／AYAKO）この2が出るってアメリカではいってるんだけどね～

⬆（東京都／NAKKI）USA版は一足お先に遊びました。せめて年内に出て欲しい

祝！ハガキ10000枚スペシャルPart.2 ゲームソフトファンクラブ

いやー暑い!! ハガキ枚数も厚い!! この熱気に押されて次回も2ページスペシャルに決定!!

今回きたハガキ	計(7/31付)
286枚	1717枚

GAME SOFT FAN CLUB

1位 ★ファイヤーエムブレムFC

短い締め切りの中テーマである、カップルイラストを送ってきてくれたみんな、本当にありがとう!! ここに掲載出来なかった人も含めて、みんなそれぞれ自分の好みのカップル、こだわりの組み合わせがあることがわかって楽しかったぞ!! 水面下だけど新作は秋から冬でほぼ間違いなし!! というウワサ。もーすぐ次の展開にいける!?

今回きたハガキ	計(7/31付)
43枚	347枚

⬅（埼玉県／ミーさん）FEFCに、また新たな画風が登場。クロードとエーディンがかなりいい感じだ。

⬆（和歌山県／城沢ねむ）後ろのミデェールが……

⬆（大阪府／乱ちゃん）趣味なら○

⬆（愛知県／フォレスターベア）

⬆（静岡県／ティル）イシュなら彼

⬆（東京都／キャンサー）フィンと

⬆（神奈川県／廣瀬剛史）デューと

⬆（東京都／古谷隆之）

⬆（神奈川県／七瀬結希）このカップルも人気だ

⬅（千葉県／飯純はじめ）涼しげな雰囲気が出ているよ

⬅（福島県／遠田紳悟）今度は400枚まであと少しだよ

2位 ★ジョゼットFC

「水着」。その魅惑の言葉に導かれて贈る今月のジョゼットFC。彼女は僕たちにとっては、もう人間、女の子そのものだ。そんなジョゼの魅力を夏らしく水着イラストで紹介していこう（担当者の好みという説もあるが……）。それにしてもみんなの想像力はすごいよね。毎回のテーマを決めるのが楽しみなこのごろです。

今回きたハガキ	計(7/31付)
41枚	314枚

⬅（大阪府／丸笹剛）ちょっと何見てんのよ……的なジョゼットの表情がいいですな。水着もグッドです。

⬆（北海道／ぺけちょん）色々なオプションが細かい

⬆（長野県／青木霊）海でジョゼとたわむれたいよね

⬆（埼玉県／岡直樹）水着じゃない?! なぜだ〜!!

⬆（栃木県／YOSISSI）浮輪持ってないと沈む?かも

⬇（北海道／もぎかき）青の水着だ

⬆（愛知県／サトナ）ぬりますとも

⬇（東京都／じょZ）すねてます

⬆（愛知県／松毛ノ帽子）浮いてます

■来月からは思い出のあのシーン募集

来月から装いも新たになるFEFC。テーマは『紋章』『聖戦』を問わず、名場面や名戦闘シーンについて、イラスト、文字を問わず募集だ。さらに新作第予想コーナーも開設するからね。

■次回はアクセサリーにチャレンジ

さてさて次回のテーマはジョゼットにつけると似合いそうな、アクセサリーや小物を考えてくれ。ピアスにしてもどんな形のピアスが似合うか、みんなの想像力でがんばってくれ!!

3位 ★ゼルダの伝説FC

海外では発売日が11/23と決まっているのに、なぜ国内では決まってないのだ!! ただ、海外より少しでも先に出るということなので、大予想!! 早ければ10月24日!! 遅くても11月21日と決めた。どうだ。いやマジでホントに出て欲しいっす。

今回きたハガキ	計(7/31付)
31枚	254枚

↑(神奈川県/リュウジロウ)ガノンの舌が……。早くリンクとの一騎打ちが見てみたいぞ

↑(福岡県/64アチョー)ほんと早く秋よこい

↑(宮城県/青賀)ゼルダ姫も秋には会えるね

↑(岐阜県/ギガ)みんな秋が待ち遠しいんだ

↑(広島県/りんくのすけ)さて真実はいかに……

↑(岡山県/まあめいど)心のこもった葉書1枚がしみるんだ

4位 ★007FC

今回きたハガキ	計(7/31付)
34枚	253枚

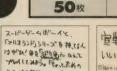
広島県のオノちん。すまん。大量投稿なのだが、ハガキ以外の投稿については、今後はカウントしない方針になってしまった。なのでカウントしてません。ちゃんと明記しなかったのはすまぬ。あれをカウントしたら1位になってました。ああお詫びで終わった。

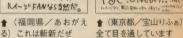
↑(広島県/オノちん)すまん、努力は買う

↑(茨城県/ジェームズ・アロンアルファ)

5位 ★ルイージFC

今回きたハガキ	計(7/31付)
50枚	228枚

今回一番ハガキ枚数が多かったのはここ。でもここでもお詫び。コピーで大量に送ってくれた宝山りふぁ殿。申し訳ないがカウントはしてません。ちゃんとしたルールを作っていなかったのですまぬが、来月から新ルールを作るのでカンベンしてくれ。

↑(福岡県/あおがえる)これは斬新だぜ

↑(東京都/宝山りふぁ)全て目を通しています

6位 ★ボンバーマンFC

今回きたハガキ	計(7/31付)
27枚	226枚

喜多クンパワーがちょい落ちたか……?! といってもがんばってくれてるんだけど残念無念。でも5位とは2枚差なので、この差はないに等しい。来月のみんなのがんばりを期待するぞ。64版の新作も必ずあるはずだから、みんなで応援していこうぜ。

↑(山形県/早川美穂)ミリアン王女だ

↑(石川県/喜多啓太)名前はワープロに登録済

7位 ★スターフォックスFC

今回きたハガキ	計(7/31付)
33枚	162枚

ハガキ枚数が増えたし、しかも同じ人ばかりではなくなってきたフォックスFC。これって実はいい傾向。いろんな人がいろんなテイストのハガキを送ってくれるほうが、覚えやすいし、枚数も増えるからね。この調子でいくと上位進出もアリアリだぞ。

↑(愛知県/浅井志緒里)スリピに似てるそーな

↑(兵庫県/森元康夫)このタッチ好きです

8位 ★カービィFC

今回きたハガキ	計(7/31付)
16枚	59枚

増えたよ!! おハガキ。先月号の初登場が効いたのか、全国のカービィファンから、どっとおハガキが寄せられた。やっぱスーファミの最新作がおもしろかったせいか、64版への期待もかなり大きいみたいだしね。この勢いでどんどん勢力をのばそう。

↑(山形県/FALCON)勢揃いなのだ

↑(宮城県/管田美紀)お葉書募集なのだ

来月から新企画でやるのだ!!

というわけで、来月からは心機一転リニューアル!! 投稿のルールも正式に決めさせてもらうね。とりあえず、今月から葉書以外の投稿はカウントしないことに決めさせてもらいます。封書に画用紙でもOKですが、その場合は封書につき1枚のカウントにさせてもらいます。収集がつかなくなっちゃうので、決めちゃいました。申し訳ないがよろしくたのんます。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ」係まで

ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

今月の肖像画

リニューアル初回は岐阜県のおよねさん画。すごくちづるのカンジ出てます。ありがとう！

今月のお酒

20才未満禁

ハイボール

⬅ウィスキーをソーダで割り、レモンを添える。私は1：1くらいの濃いめが好き。暑さもふっとぶ！

毎月ゲームに合うお酒を紹介。今月はバトルで熱くなった心をさますっつーことで…。

ベストマッチゲーム　ポケモンスタジアム

第11回 地方のゲーム事情レポート～四国バカンス編

7月中旬から、四国の実家に里帰りしたちづる。骨休めという目的もあったが、おシゴト熱心な私は、地方のゲーム事情を観察してきたのであった。そこで見たモノは…。

64ドリーム編集部は東京だけど、全国誌なので地方の読者に支えられている。そして地方では特定のゲームや周辺機器の他、本誌の入手も難しいという声も読者からよく届く。そこでいいサンプルとなるのがちづるの実家。香川県という超マイナーな土地！ローソンまで自転車で15分、ゲームショップや大きな本屋までは車で20分というスゴイ環境!!

ま、最近は近所のスーパーで本誌を売るようになり、母が買ってるって。ありがとね。それはいいけど、地方で本誌を決まった店で買いたければ、毎月必ず買うことが必要みたい。月々一定数が売れないと入荷しなくなるからね。ちなみに9月号発売の7／21に、県内最大の本屋に行ったら、先月号が並んでいた…。配送の関係で、地方は2～3日発売が遅れるんだね。私も9月号は楽しみにしてたのでがっかり。地方の人はマイ発売日を決めて待っててね。ゴメン。

ではゲームショップはどうかというと、人口の割にはかなり多い。国道を車で走ると、30分の間に6軒も発見。しかも中古ソフトの回転が遅いので「おっ」と思うソフトがワゴンで売られてたり。レアものを探すには地方がおすすめかも。秋葉原にも劣らないと思うぞ。

ところで、私が尊敬するゲームクリエイターの1人、チュンソフトの中村光一さんも香川県出身。地元の高校在籍時にゲームコンテストでグランプリに輝き、デビューしたお方だ。才能のある人はどこにいても輝くことを証明してくれただけに、ぜひお会いしてみたいです（希望）。

一方、ユーザーとしても、このゲームや周辺機器が手に入らないから上達できないとか思ってる地方の読者がいるとしたら、レアものがゴロゴロ置いてある地方のゲームショップとか、中村さんの例をみても、考え直してほしいな。

あと私の親戚の子供たちは、ゲームもするけど、セミとりしたり、海で泳いだり、毎日楽しそう。ゲームは生活を潤すものだけど、同じような要素はどこにでも同じ密度で転がってると思うな。と、いうわけで、日本全国、都市部も地方の読者も、毎日楽しく過ごせるようにと祈りつつ、リニューアル第一弾の今月はこれまで。

⬆県内最大手の本屋も、発売日には間に合わない

⬆車でゲームショップに行くのは地方の常識だ

⬅一応香川県の位置。大ざっぱにいうと県内東のほうがちづる家。中村さんは西のほう

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 編集部で社内恋愛とかありますか？
北海道／ナキウサギさん他

あるかな～？

先日結婚したマッシー&ヒロセも編集部内恋愛だけど、直前までぜ～んぜん誰も気づかなかったのだ（ふくもちのおムコさんは社外の方だけどな）。あとすんごくアヤシイ2人がいるんだが、言っちゃうと殺されそうなのでやめとくわ。ちなみに編集部内の女は今んとこちづるだけになったけど、専属の女性DTPデザイナーも近々正式に仲間入りしそうだぞ。

部活動報告 vol.1 ヌル軍部

7月23・24日、ヌル軍部の強化合宿を会社所有の別荘（神奈川県逗子。いわゆる湘南）で敢行。昼間からワインをあける輩がいる一方で、白熱したインドア戦を展開した。激しい弾の音に、湘南サーファー達もびびってた（死語）ぞ。思う存分撃って大満足、次は軽井沢での強化合宿を計画中だ。

⬆撮影ちづるの集合写真。銃器はヌルゲー学園参照

⬆夕食はバーベQ。ここにもBB弾を打ち込む非情さだ

今月のすいか

韓国生まれで新宿育ちのシマリス、3才・たぶんオス

「暑い時期の、熱いポケモンバトルは高見の見物が一番でちゅなあ～」自宅小屋の中で一番高い、自称「天守閣」にて。

おハガキ募集

祝リニューアル！コラムのテーマ、金剛さんへの質問、ちづるへの悩み相談などなど何でもOKだ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河　忍

ポケカメシティー

Pocket Camera™ ポケットカメラ

ポケカメ市長

今月で任期満了。感激で人工網膜のひとみがうるむ…。

今月で連載終了!7か月間のご愛顧に感謝!

98年4月号から始まったこのページも、今月でめでたく最終回。この半年間に市民のポケカメ技術は格段にアップし、もう市長がクチをはさむ余地はナシ！今後もどんどんポケカメで楽しい作品を作ってね。なお作品の応募は「お便り天国」係で今後も受け付けるので、ぜひ送ってきて下さい。「ポケカメシティー」はいつも君のココロの中にあるよ。（ポケカメ市長より）

お笑いポケカメ道場

⬆（山形県／も）メイドロボ！アルバムの合成だ

⬆（福岡県／アク）懐かしいやら情けないやら…

プリティペットショップ

⬆（青森県／祭りバヤし）確かにそうも見えるな

⬆（香川県／朝香）フージュンをうまく使ったね

芸術家のカフェ

⬅（三重県／神主）じいちゃんの漁船を使って

⬅（徳島県／ホタル）着眼点がいい。似てる！

⬅（東京都／ぶるる）ペットだけど、4分割合成がゲージュツしてる

ポケカメ裏工房

最終回まで増スペースを保った人気コーナー。最後は心暖まる、市長おすすめの気配りネタも採用してみました。

無敵のボスキャラ登場!?

福島県／火星さん

先月紹介したゲームモデルの落書き（ゲームモデルを選んで、セレクト+十字キー下）で、モデルを白く塗りつぶすと、弾の当たらないボスキャラになるぞ。当然倒せないけどね…。

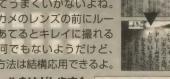
⬆まず落書きできる隠しステージに入り、ペイントでモデルを白くぬりつぶそう

⬆すると3人目のボスは見えず、こちらの弾をすりぬける。練習にはいいかもね

ちょっとした気配りです

東京都／加藤美広さん

❶小さな字もキレイに撮影

本の文字を撮ろうとしても、ボケてうまくいかないよね。ポケカメのレンズの前にルーペをあてるとキレイに撮れるぞ。何でもないようだけど、この方法は結構応用できるよ。

❷シールをはがしやすく

点線部分をカッターで切り込むとはがしやすい。ささいな事だけど、心遣いがウレシイ。

※作品は石川県／喜多啓太君のものです。

この曲でお別れしよう

RUN RUN RUN22秒未満ゴールで出る真のエンディング。曲には歌詞もあるぞ。

「ポケットカメラ」エンディングテーマ

Livin'in your town

作詞：にしむらけんたろう　作曲：たなかひろかず

夜空にひとり、星をみつめる
あなたのいない夜
降りてくる、宙（そら）の言葉
舞っている、やわらかな光
恋に透けた瞳が風を映していく
「イソガシイ」は男のための
免罪符じゃないのよ
たまらなく高まる想い、会いたい
こころをふきぬける言葉、さよなら
きっと、あなたの前にたたずんでいる
小さくなる、あなたの姿
見えなくなるまで、手を振るの

浜辺にひとり、空をみつめる
あなたのいない海
来ては去る、凪（なぎ）の息吹
ふりそそぐ、あたたかな光
恋にやけた素肌を雲が抜けていく
「マタコンド」は男のための
呪文じゃないのよ
たまらなくあつくなる想い、会いたい
こころにとけていく言葉、まけない
そっと、あなたの傍に寄り添っている
小さくなる、あなたの姿
見えなくなるまで、手を振るの

この曲を作ったきっかけは、歌詞を書いた西村君というスタッフがすごく「いい人」で、なんともいえない「やさしい味」のする人物だなあ、と感じていたのでそういう事もこの「ポケットカメラ」の中でいかせたら、と思ったからです。で、そんな西村君と毎日日付が変わるまで仕事してて、彼は結婚してまだ日も浅く、そんな彼に「いつも忙しくて夜の遅いサラリーマンの夫を持つ妻の気持ちを歌にしたいんで、そんな歌詞書いてくれる?」と彼に頼みました。ちゃんと仕事として（笑）です。半分冗談、半分本気の直球です。この曲の原型はファミコン版『MOTHER』(第1弾)の時に書いたもので、実は『MOTHER2』の電源を立ち上げた直後にイントロが流れます。曲の出だしを聞いて「おや?」と思われた方もいるかもしれませんね。

任天堂開発一部課長代理　田中宏和

今まで応援ありがとう!
ポケカメ作品は引き続き「お便り天国64」で募集するぞ!

私立ヌルゲー学園

第1部サラリーマン編、完。第2部アシュラ編スタート!

いーじゃん、俺の中では第1部完なんだから、SLUM DUNKだって第1部完のままじゃん。にしても暑いね。うーす、学園長のマッシーだ。世間ではカツオの声がかわっただとか、中嶋のメガネがダテメガネとか言ってるけど、このコーナーには何にも関係ないぞ。ゲーム雑誌でありながら、ゲームに関係しないページはうちとビストロくらいだからな。そりゃ、マコーレー・カルキンも年とるっちゅーねん。それはさておき、お手紙をいただいた。東京都のSIGくん、14歳だ。「僕はヌルという意味がよくわかりません。基準を教えろ」とのこと。基準はない。言うならば、『北斗の拳』のジャギ。『ポケモン』のライバル。日本より先に海外で発売しているあのゲームなど。後は君がそー感じたら、それでいい。

〜私立ヌルゲー学園校歌〜
「暁のラブラドール」

作詞：磯野
作曲：花沢

お前の秘密を知っている
HEY(YA.YA) HEY(YO.YO)
やっぱりお前はそうなのか？
ここは大江戸、日本橋
（セリフ）ナゾノクサは別名
アルキメンデス!!
お前の秘密はルルに聞け

爆、爆、爆、超爆激烈
それは失恋レストラン
ぬるま湯人生、転落人生
サイバーブルーが新連載
（セリフ）サイレントナイト翔
も始まるよ
ああ、猪熊商業。我が母校

君はヌル情報に踊らされていないか!?

■街にあふれるヌル情報。あんな誘惑、こんな誘惑があなたを狙っている。君もそんなヌル情報に踊らされないように、むしろ踊れるくらいになろう。

こんなヌル情報がささやかれている!!

「『ポケモン金、銀』の次には『銅』が出るんだって？」

先読みのヌル、そして先読みのシャア。ありがちだが、金銀ときて銅じゃあダウンしてるやん。といいつつも今からコロコロを欠かさない。ああ踊らされている。

「64DDは年末に出ないらしいてホント？」

これまたどちらともいいがたい情報。DD専用だった大物ソフトも先にロムで出るとの情報もあり、DDの必要性を疑う。でも気になる。ああ踊らされている

「ゲームボーイカラーの本体色もいずれは10色に？」

コレクターをくすぐる情報。1台8900円として9万円じゃん!! 今から貯金しないと。でも先に出るアレも欲しいし……借金まで考える。ああ踊らされている。

「ゼル伝64にも裏ゼルダあり。てことは裏ゼルダ姫？」

いかがわし系情報。あからさまにガセだが、プレイ中に色々と探してしまいそうな予感。結局見つけられず徒労に終わる。ああ踊らされている。

「これからの64ソフトはローソンでしか買えなくなる？」

行かなくちゃと思いつつも近所にないローソン。ダビスタ98のような形態をとることも考えられるが、64はないでしょ。でも心配。ああ踊らされている。

「『FFT』の後は『FFP』じゃないか？Pってポケ……」

確かにありそう。でもなさそう。なんか怖いし、あったらどうしよう。助けてドラえも〜んって感じ。でもホームページは欠かさない。ああ踊らされている。

踊るならしっかりうまく踊ろう

踊らされてばかりでいいのか? SAMなら踊り続けられもしよう。だが、踊らされているのは、結局の所、小市民（死語）であり、マイケルJフォックスでもあるのだ。かつて「踊るポンポコリン（死語）」が流行した時、踊らせる側と踊る側に何の相違があろうか? 踊らせる側もそれなりに自分達が踊らないと、世間も一緒に踊ってくれないということを知っているからだ。そう、ダンスは一人では踊れない。ならば、その踊りにうまくステップを合わせて踊ってみてはどうか。踏み外さなければ大丈V（死語）。

●踊らせる側のしくみ●

踊らせる側として、大衆を踊らせるにはエサが必要であると考えている。その主たる要素として「コレクター性」が挙げられる。限定品や一点モノをエサに大衆を踊らせるのだ。そのエサがありふれたモノではダメだ。マニア心をくすぐればくすぐるほど、大衆は踊り続けるということになる。

➡社から情報が発信されるや否や、レア性の高いほど踊りも激しくなるのだ。

第1回 ヌルモンスタジアム エントリー受けつけ中!!

ヌルスタにしてから、妙なイラストの葉書が数多く寄せられた。だがヌルらしく全て鉛筆書きが多く、掲載できず。せめてボールペンくらいで書いてくれ。千葉県の内山によるヌルモンはメチャヌルくてよかったのだが、鉛筆書きにより落選というヌル結果に終わる。またくどいようだが、心霊写真とかは送ってこないでくれ。あと、ピカチュウの解剖図とかもやめて。

⬆（広島県／ジェームス木工用ボンド）まさに5秒で書いたろ。

⬆（千葉県／剣持入加）あーヌルさっていいなぁと思わせる作品。

⬆（東京都／ヌ）なんかこにくたらしい表情がムカついていい感じ。

⬆マッシーは捕まえたポケモンすべてにヌルというニックネームをつけた。ヌル三昧。

ヌル掲示板 近くの古本屋で「電波子18号写真集」発見!!

本当にあったヌルくて怖い話

それは雨のそぼ降る蒸し暑い夜のことだった。くうぷうは、ぼんやりと見ていた深夜映画に、ふと知っている顔が映ったような気がして、テレビに集中した。ほんの5秒くらいだったのだが、確かにその顔はモニターの中に映っていた。「ぽっぴい……」くうぷうは記憶の淵から、その顔の名前が旧友のぽっぴいであることを思いだし、思わずつぶやいた。すると、モニターの中のぽっぴいが消える刹那、くうぷうに向かって何か言ったように見えた。「え、何？」近寄ったくうぷうだが、その声はかすれるほど小さく聞き取れはしなかった。

くうぷうは押入を引っかき回し、ぽっぴいの映っている写真を探した。確か、ぽっぴいとは10年ほど会っていない。果たして、ぽっぴいのうつっている写真はなかった。くうぷうは共通の友人に電話してみようかとも思ったが、すでに深夜3時を回っていたので、床につくことにした。

翌日、くうぷうは電話の音で目を覚ました。くうぷうが受話器をとる寸前でベルはやみ、そのままファックス受信へと変わった。ファックスは友人、まるますからだった。そこで、くうぷうは思い出した。以前、くうぷうとぽっぴいとまるますの3人で旅に出たことがあった。「あれはどこに行ったのか……。確か、古い町並みがあって、教会があって……」くうぷうは記憶をたどった。そして突然、大声をあげた。「ぽっぴいは死んだんだ!!」あわてて、くうぷうは押入を引っかき回した。そしてそれを見つけた。くうぷうのてにしたモノはあるRPGの箱だった。

後日談

くうぷうはそのRPGをまるますの家で電源を入れてみた。確かに、古い町並み、そして教会がそこにはあった。3人パーティのキャラの名前にそれぞれ、くうぷう、まるます、そしてぽっぴいと書いてある。だが、ぽっぴいのキャラの姿はなく、そこには棺桶をひきずるくうぷうたちがいた。くうぷうは、教会に入ると神父さんにぽっぴいを生き返らせてもらった。実に10年ぶりの蘇生であった。心なしかぽっぴいが笑った気がした。

ヌル日記

夏も終わりだ。やれやれ。ヌルには夏は耐えられないからな。さて、今月のヌルゲームはファミコン『美味しんぼ』だ。あのマンガのゲーム化である。海原雄三と山岡士郎の料理対決をゲーム化し、それぞれ集めた食材を調理していくというアドベンチャーゲーム。ファミコンのグラフィックでは、せっかくのアンキモも赤い塊にしか見えず、それを判定する京極さんのハゲ頭だけがてらっていた。マンガ同様、色に関してのウンチクはファミコン文字でたっぷり見られるし、なんつーか、微笑ましいソフトだった。残念ながら、今マッシーの手元にはないが、持っている人がいたら、詳しいレポートを待つ。

ドキドキ ヌル軍部通信

▼ピカソトリガーを全巻見ろ!!

最近、密かに活動しているヌル軍部。ヌルという共通語を持つだけに、ここでも紹介していこう。

別に彼らは世界を征服しようとか、悪人を懲らしめようとかそんな気は毛頭無い。ただ、純粋に銃が好きみたいだ。むしろ、ゲームよりも好きみたいだ。

そんな彼らからの今月のテーマは左の通り。ビデオ屋さんで見つけたら見てね。内容は秘密。

⬆ヌル軍部合宿でのヒトコマ。押収された拳銃のようでもある。

キラーインスティンクトゴールド
KILLER INSTINCT GOLD

NOA／海外：発売中／日本発売未定／64M+BB／CP対応

洋ゲーをあなどってはイカン

日本では数本だけだが、海外では10本以上発売されているN64の格ゲータイトル。そのなかでも、俺が最も面白いと推薦したい（つっても日本では秋葉原とかじゃないと入手できないけどね）のがこれ。今をときめくレア社が開発を手がけ、SFCのころからシリーズになっている（もちろん海外のみ）格ゲーだ。このシリーズは、アーケードでも稼働していたこともあり、3年くらい前に上野のゲーセンで輸入されたものを見かけた覚えもある。背景が3Dのフルポリゴンで構成され、キャラクターは2Dで構成されているので、キャラクターが妙にカクカクしたりしていなくて、超かっこいい。3Dの『ストII』、2Dの『鉄拳』って感じかな。まぁ、キャラデザインがアメリカンですっげー濃いので、好き嫌いはあるだろうけど。とりあえず俺は好き。操作系も、小中大のパンチ&キック+レバー後ろガードの『ストII』方式でなじみやすい。波動拳、昇龍拳コマンドなどで発動するワザも数多くあり初心者でもとりあえず安心。ちょっと独特なのがコンボ系のワザで、キャラごとにいろいろと設定されていて、うまくなるとかなりのコンボ数になったりもする。上級者を魅了するには十分なデキだ。格ゲーのシステムとしてはかなり完成度が高いと思う。なんといっても、洋モノ格ゲーで有名な『モータルコンバット』シリーズに代表される、いわゆる「フェイタリティ」が最高。モーコンとはちょっと違うシステムだが、対戦相手の体力ゲージをギリギリまで減らした後に特定のコマンドを入力すると、とんでもないワザでフィニッシュを決めてくれるのだ。これがまたあんた、かっこいいのなんのって。スカッと爽やかなんとやらだ。かなり過激で残虐性が高いけど、それゆえに気持ちがいい。隕石が落ちてきてぶちゃっと潰されたり、マシンガンで蜂の巣にしたり、空からレーザー光線が投射されてドロドロに溶かしたり、コウモリがうじゃうじゃ集まってきて食われたり…。こういうゲームって日本では作られてないじゃん。子供の教育に悪いとかいっちゃってね。いや確かにちょっと引くかも知れないけどさ。子供に悪影響だとか、虚構と現実の区別がつかなくなるとかいってる分析家オヤヂは、この際ほっときましょう。俺は、ゲームのせいで非行に走るバカがいるとは思えないしね。「洋ゲー」って言葉を聞いただけでやってもないのに、クソゲーだとか、やっぱ洋ゲーはねとかいっちゃうヤツもたくさんいるけど、中にはお宝があるってことも知って欲しい。大味だったり、ツメがあまかったりするゲームも多いけど、それは日本のゲームも同じだし。国民性やセンスの違いは大きいけど、それを補って余りあるソフトもあるってことよ。好みなんて、人それぞれなんだからプレイしてみなきゃわかんないし。ただ、海外ゲームを日本版にローカライズするときにただ単に日本語に直すだけ（しかも読みにくいカタカナとか、センスのないキャラネーミングとか）ってのはどうかと思う。そのへん何とかならんもんかね。っていうか、こんなことここでいったところでどうにもならないんだけど。このゲームの良さを知っているのが、ものすごく少数で、弟とアンドレ（あと、マリーガル猿楽庁長官の橋本さん）ぐらいしかいないから、こんな事と語る相手もいない。ここでこうして思いの丈をぶちまけることができて割とすっきりした。というわけ。

⬆アメリカンで濃いキャラが出演。ヘンにアニメっぽく無くてリアル志向なのだ。

⬆トレーニングモードで、空中浮遊している師匠がワザを教えてくれる。超イカす

⬆ワザ数も多くコンボのつながり方も多彩。華麗な技を出すことに喜びが溢れてくる

⬆ステージによっては、浮かせ技でラストを決めると場外に叩き落としたりできる

⬆ラストの決め技で敵をドロドロに溶かす。こんな演出が各キャラに設定されている

各コーナーへの宛先はこちら。毎回毎回コーナーが変わるからめまぐるしくて大変でしょうが、ぜひ、何でもおハガキください。みんなでおたパラを盛り上げてね。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

▶〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

ポケモンスタジアム™
POCKET MONSTERS' STADIUM

GOOD BYE '98 SUMMER

真っ青な空に大きな
入道雲が立ちこめてザッと降る夕立。
気がつくと空は夕焼けに変わって……
今年の夏ももう終わりだね
君と遊んだあの日はもう帰らないけれど
真っ黒に焼けた君の顔は忘れない
今年一番の思い出を忘れない
僕らが戦った熱いバトルを忘れない
この夏。僕もポケモンも成長したよ
また、きっと何処かで会おうね

ポケモンサマージャム'98
POKEMON SUMMER JAM'98

ピカチュウ

僕たちはこの夏を忘れない…

ポケットモンスター ピカチュウ™
POCKET MONSTERS

ポケモンバトルで腕を競え!!

Rord To The POKEMON MASTER

みんな『ポケスタ』遊んでる?! バトルで盛り上がっている君も、GBモードでポケモンを集めている君も、残りわずかの夏休みを一緒に盛り上がろうじゃないか!! 今回は『ポケスタ』に加え、GB版最新作『ポケモンピカチュウ』と連載のポケパラ2を加えたポケモンスペシャル。シールも合わせてめいっぱい楽しんでちょうだいね。

ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM

今回の特集では『ポケスタ』をまだ体験していないみんなにも、そのおもしろさをわかってもらうように、登場ポケモンのいろんな技を画面で紹介しているぞ。動く画面をぜひ見たいという人は、迷わずお店でゲットしてくれ。

タイトル	ポケモンスタジアム
発売元	任天堂
発売日	1998年8月1日／発売中
価格	6800円(64GBパック1個同梱)
ジャンル	対戦＆図鑑
備考	バッテリーバックカートリッジ
プレイ人数	1～2人用

33匹の中からきみのチームを作っていこう!!

LV30バトル●4つのカップにしぼってチーム編成をしてみよう

選んだのはこの6匹だ!!

■『ポケスタ』人気の6匹をそろえてみよう

ピカチュウ
電気
⬆電気タイプ代表に何故ピカ?! 理由はちゃんとあるのだ。その理由は72Pを見よ

ケンタロス
ノーマル
⬆いろんな技を覚えられ、最強の呼び声も高い。HP低めが欠点になるのか?

ゲンガー
ゴースト・毒
⬆ベロベロベーのグラフィックがいいよね。実際にもかなり活躍してくれるはず

フーディン
エスパー
⬆エスパーからはフーディン。対エスパー用のわざも覚えさせておくことを忘れずに

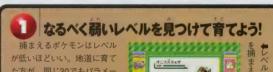
スターミー
水・エスパー
⬆わりと万能型のスターミー。対地面、対岩、対格闘にはこいつで決まりだ

カビゴン
ノーマル
HPの高さと言えばカビゴン。覚えられる技もいっぱいあるので、どの技を覚えさせる?

GB版で育てる所から始めていこう

■とにかくここから育てないと始まらないのだ

かなり前から『ポケモン』で遊んでるみんななら、レベル30のポケモンってなかなかそろわないと思うんだ。でも逆に、どのポケモンがどう戦うのかは、もうお手の物だよね。なので、めんどくさいなんて言わずに、レベル30で集めてみよう。

1 なるべく弱いレベルを見つけて育てよう!

捕まえるポケモンはレベルが低いほどいい。地道に育てた方が、同じ30でもパラメータが異なるしね。また、「素早さ」をあげたい場合には素早いポケモンと戦えば、「素早さ」をあげることができるぞ。

⬅レベルが低いポケモンを捕まえて戦おう

2 わざマシンは大切に

ゲーム上1度しか使えない「わざマシン」もある。どのポケモンに使うかよく考えて使っていこう。

3 タイプわざは必須。異タイプわざもGET!!

例えば電気タイプポケモンに電気技を使わせれば、相手に与えるダメージは増大する。なので、タイプに合う技は最低1つは覚えさせよう。
また、相性が悪いはずの技を覚えるポケモンもいる。
例えばスターミーは水なのに「10まんボルト」なども覚えられる。右にちょっとかわった技リストを掲載したので参考にしてくれ。

異タイプ技で、弱点を克服だ!!

●このキャラはこんな「わざ」を覚えられる

ポケモン	ものまね	わざマシン	ポケモン	技の名前	わざマシン
スピアー	ものまね	31	スターミー	かみなり	25
オニドリル	はかいこうせん	15	ストライク	はかいこうせん	15
ピカチュウ	ちきゅうなげ	19	ルージュラ	どくどく	6
ニドクイン	れいとうビーム	13	カイロス	ものまね	31
ニドキング	バブルこうせん	11	ケンタロス	だいもんじ	38
ダグトリオ	いわなだれ	48	ギャラドス	10まんボルト	24
オコリザル	10まんボルト	24	ラプラス	ソーラービーム	22
ウィンディ	りゅうのいかり	23	メタモン	なし	
フーディン	あなをほる	28	シャワーズ	はかいこうせん	15
カイリキー	ものまね	31	サンダース	ものまね	31
ゴローニャ	だいばくはつ	47	ブースター	はかいこうせん	15
レアコイル	ものまね	31	プテラ	ゴッドバード	43
パルシェン	だいばくはつ	47	カビゴン	なみのり	ひでん3
ゲンガー	ゆびをふる	35	フシギバナ	はかいこうせん	15
イワーク	じばく	36	リザードン	あなをほる	28
スリーパー	ゆびをふる	35	カメックス	はかいこうせん	15
マルマイン	はかいこうせん	15	フリーザー	はかいこうせん	15
ナッシー	じばく	36	サンダー	はかいこうせん	15
ラッキー	だいもんじ	38	ファイヤー	はかいこうせん	15
ガルーラ	かみなり	25	カイリュー	なみのり	ひでん3

6匹にはこんな「わざ」をおぼえさせたぞ。

いろんなタイプを考えて技をおぼえさせてみよう

選んだ6匹に「わざマシン」を使おう。1度使ってしまい、もう希望の「わざマシン」がない場合は、64にポケモンを「いどう」させてリセットすれば、ポケモンはそのままで、もう1度ゲームを始められるぞ。

基礎ポイントもアップ!

タマムシデパートで買える「タウリン」や「インドメタシン」でポケモンの基礎ポイントもアップしておくことも忘れずに。

⬅「10まんボルト」は必須。「でんじは」も効果的

ピカチュウ

本来ならサンダースかマルマインを選択する人が多いのでは……?! だが、あえてピカでいく。

⬅各タイプの最強技を覚えさせた。強力だぞ

ケンタロス

これに加えて「はかいこうせん」を足せばマジすごいぞ。でも命中率が下がるかも……。

⬅通常攻撃を無効化するゴーストも欲しいぞ

ケンガー

「さいみんじゅつ」→「ゆめくい」がゲンガーのおきまりパターンだが。これでも十分。

⬅「あなをほる」は対電気などに効果バツグン

フーディン

とにかくエスパー技でかためました。「あなをほる」は対電気などにとっても有効。

⬅水タイプのくせに電気技も覚えちゃうぞ

スターミー

エスパー技の「サイコキネシス」。電気技の「10まんボルト」に水の「バブルこうせん」だ。

⬅とにかくいろんな技を覚えられるぞ

カビゴン

ほとんどの技を覚えられるカビゴン。手持ちのポケモンが持っていない技を覚えさせるといいぞ。

相手のタイプによって1軍2軍と使い分けよう

試合に出られるのは3匹だ。慎重に選んでいこう

試合に出す3匹は、対戦相手のポケモンをよく見て決めよう。CPUトレーナーは、バランスよくポケモンをそろえてきている。バランス重視で組もう。

ポケモンの読みあいだ

⬅対戦相手が何を出してくるかで戦いは大きく変わる

こちらがバランスよく選出しても、相手がエスパー3匹なんてこともあるぞ。

対エスパー

毒、虫が有効だが、レベル30では先制されたら終わり。意表をつく「あなをほる」などの技で削っていくしかないかな。

対 水 氷

電気技が最も有効だが、相手も電気技を持っていることも多い。こちら側の電気系のポケモンにもノーマル技を覚えさせておこう。

対 電気

地面なら全然大丈夫だが、他のタイプは比較的電気攻撃に弱いので注意。特にサンダース、マルマインの素早さ対策をしておこう。

対 虫 毒

これはもう燃やしましょう。炎タイプがいない場合は、ノーマルポケモンに火炎系を覚えさせておこう。

対 炎

水で冷やしましょう。氷ももちろん。地面系の技も効くぞ。こちらが草や虫なら即チェンジ。一発で焼かれちゃうぞ。

対 飛行

電気、炎と攻撃しやすいが、空を飛ばれてしまうと当たりにくい。「ゴッドバード」「そらをとぶ」など2ターン技には要注意。

対 岩 地面

水技やエスパー技でイチコロだ。一撃で大ダメージをくらう技を持っているので、HPが低い場合は他のポケモンに即チェンジ。

対 格闘

エスパー技で大丈夫。「ちきゅうなげ」や「みだれひっかき」などの攻撃に先制されないように、素早いポケモンで対処しよう。

対ノーマル

これが意外に攻撃しにくい。どれも曖昧な効き方しかしないだけに、一発で決めるのは難しい。エスパーや毒で攻めるのが有効か。

対CPU戦はこーして戦っていこう!

LV1～30バトル●4つのカップに挑戦していくぞ!!

各トレーナーの戦い方をしっかり覚えておくことが大事

■8人の対戦トレーナーの持ちポケモンの弱点を探そう

LV1～30バトルのトーナメンでの対戦相手は右の8人だが、カップによって異なるレベルのポケモンを持つトレーナーもいるんだ。使ってくる技もカップの難易度が高くなるにつれ、的確な技を出してくるようになる。最低でもチームにエスパーは1匹連れていくことをおすすめするぞ。

対戦相手が何を出してくるかを考えよう

ハイパーボールカップ以上の戦い方

ハイパーボールカップ以上では対戦相手もLV30になり、使用ポケモンや使ってくる技も、正当派になっていく。なので、ただ漠然とエスパーを揃えてもダメだ。相手の苦手なタイプを考えて、また効果的な技を覚えさせて挑むようにしよう。特にハイパー以上の右の2人には要注意。万全の対策でいこう。

対ボーイスカウト

「ハイパー」ではエスパー3匹を出すことが多い。毒、虫ポケモンを1匹は連れていこう。

対ミニスカート

とにかくサンダースだ。ヤツより素早いポケモンで先制攻撃していかないとメチャ辛くなるぞ。

HPの高さにまどわされるな!

ラッキーや、カビゴンなどHPが高いポケモンは特殊技ではなく、ノーマル系や地面系の攻撃で削ろう。こちら側も同様、HPが高いからと油断するな。

相手のHPだけに気を取られないように、弱点を見つけていこう

LV50～55バトルではこー戦え!!

LV50～55バトルはさらにハード。HPも高い分だけ一撃死は少なくなるも、基本能力の高さと強力な技の出し合いで、持久戦にもつれこむ場合もある。ポケモンの育て方が大きく影響してくるので、めんどくさいなんて言わずに、地道に育てていこう。「素早さ」と「特殊能力」のポイントは絶対あげたい。ビリリダマやメノクラゲを倒しまくるといいぞ。

ライバルトレーナーたちの持っているポケモン

むしとり少年

スピアー・ピカチュウ・ストライク・メタモン・カイロス・ナッシー

虫ポケモンがメイン。各レベルは12から30まで。炎ポケモンか、炎技があれば楽勝で勝てるぞ。

かじばどろぼう

ブースター・ニドキング・ウィンディ・カビゴン・ニドクイン・ガルーラ

炎と地面がメイン。「どくどく」攻撃があるので、ゲンガーなどで対応しよう。後は水タイプがいればOK。

とりつかい

オニドリル・ゴローニャ・プテラ・ダグトリオ・シャワーズ・オコリザル

鳥は2匹だけ。うかつに電気を出すと地面にやられる。電気技もある水ポケモンを作って倒そう。

ガールスカウト

ルージュラ・ギャラドス・カイリキー・ラプラス・サンダース・ラッキー

水、氷がメイン。サンダース、ラッキーを出されると辛いので、エスパーを1匹は連れていこう。

りかけいのおとこ

マルマイン・ゴローニャ・レアコイル・カビゴン・イワーク・パルシェン

電気と岩がメイン。「でんじは」で「まひ」させられても、意外に技が出るので、気にせず戦っていこう。

たんぱんこぞう

ゲンガー・ニドクイン・ガルーラ・ラッキー・ラプラス・フーディン

バランスタイプ。ゲンガー対策はエスパーで。ラッキー、フーディンには「どく」で攻めよう

ボーイスカウト

スリーパー・ニドキング・マルマイン・ナッシー・パルシェン・ルージュラ

最悪のエスパー3匹は苦戦間違いなし。毒、地面系の大技か、眠らせて倒すようにしよう。

ミニスカート

ダグトリオ・ゲンガー・サンダース・ギャラドス・スターミー・ケンタロス

「はかいこうせん」を持つものが多く、大ダメージをくらう。サンダースの素早さにも要注意だ。

ポケスタおトク情報!

Get The Surf Riding PIKACHŪ

POKET MONSTERS' STADIUM

『ポケスタ』で「なみのりピカチュウ」GETだぜ!

⬆右の手順で、ピカチュウに「なみのり」を覚えさせることができるぞ。どーいう画面で覚えられるかは、実際に君の目で確かめてみてね。これで「なみのりピカチュウ」の誕生だ。「ポケモンスタジアム」でも上の写真のように使うことができるぞ

■なんと『ポケスタ』でこんなドリテクが!!

超ビッグニュース!! ポケモンユーザーが喉から手が出るほど欲しかった「なみのりピカチュウ」が、なんとこの『ポケスタ』で入手することができる超ドリテクが判明したんだ。

「なみのりピカチュウ」GETの仕方

1. レンタルポケモンを1匹も使わずに「バトル」の「トーナメントモード」に出場する。その際、自分のチームの中に「ピカチュウ」を入れておくこと。
2. 次に、LV1～30バトルは「マスターカップ」。LV50～55バトルでトーナメント優勝をする。最後の戦いでは、ピカチュウを試合に出すこと。

「なみのりピカチュウ」が「バトルで強いワケ!!

「なみのりピカチュウ」って言うほど強いの? と思う読者もいるかと思うけど、これがバトルでは大助かりするほどの強さなんだ。右をみてもらえばわかるけど、ピカチュウの弱点でもある、対岩や対地面ポケモンも「なみのり」でイチコロだぜ。

●攻撃タイプが『電気』と『水』になる!!
●つまり苦手な対岩、地面も有利に!!

『ポケットモンスターピカチュウ』でも使えるぞ

『ポケモンピカチュウ』には「なみのりピカチュウ」専用のミニゲームがあるから、これでゲットしておけば大丈夫だね。

実はこのほかにもウラ技アリ!!それは次号で!!

『ポケスタ』の便利な機能使ってる?!

GB版をプレイする時には頼りになる機能がもりだくさんだよね

「ずかん」で欲しいポケモン情報を入手しよう!

「ずかん」機能の便利なところは、「ぶんぷを見る」で欲しいポケモンのレベルもわかるところだ。これで欲しいポケモンがすぐに捕まえに行けるでしょ。また、「持っている数」もおもしろい。151匹そろっていても、実際に持ってる数って意外と少ないんだよね。さてみんなはどうかな？

もっている数

実際に持っている数も表示。151匹完全制覇を狙ってみよう。

◀前号では少ないとの指摘あり。がんばってみました。いかがでしょうか？

ぶんぷをみる

生息地とレベルまでわかるので便利。低いレベル探しにはいいぞ。

◀これでレベルを調べてGBモードに入って、早速いないポケモンを探しに行こう

グラフィックにも注目

表示中に十字キーでぐるぐるできるぞ。いろんな角度から見よう

◀ルージュラのスカートの中とか、クサイハナを上から見ると、どうかな……

「いちらん」でバトルポケモンをセレクトしよう

「いちらん」ではバトルに使用するポケモンを選ぶのに便利だ。また技別に検索して、今持っているポケモンからベストのポケモンを選ぶことができるぞ。また、道具を使えば、「手持ち」「パソコン」関係なしに一発で使えておトク。「わざマシン」を使うのもここで覚えさせた方が、わかりやすくっていいのだ。

ステータス別にセレクト

HPの高い順や「素早さ」の早い順に検索することができる。バランスよく育てたかも一目瞭然。

◀特殊能力が高くても攻撃力がないや。とか楽しく調べられるんだ

わざ別にセレクト

どんな技を覚えさせたか、どんなタイプの技を持っているかを素早く検索できるぞ。

◀同タイプのポケモンに技をダブらせないようにチェックするときも便利だぞ

道具を使おう

「手持ち」「パソコン」関係なしに道具を使うことができる。「わざマシン」もここで使おう。

◀「わざマシン」が、何の技なのかや命中率も下に表示されるので便利

「とうろく」で友達のポケモンをカセットにいれておこう

友達のポケモンを自分のカセットに登録しよう。友達がいない時も対CPUとして戦うことができるしね。相手の技を研究するのにももってこいだぞ。

◀最大16チームまで登録可能なので、友達のポケモンを登録しておくといいぞ

◀「フリーバトル」で友達の登録ポケモンと戦ったり、自分で使ったりできるぞ

◀ポケモンの名前を変えれば、色違いのポケモンが登場するんだ。こんな色は？

「せいとん」でBOXの中身を整理しておこう

「せいとん」機能はGBのボックスを整理するのがとっても便利だ。ポケモンの並び替えもらっくらくなので、1ボックス30匹を番号順に編成したり、アイウエオ順に編成したり、実際のGBでプレイするときにも役立つようになるぞ。アイテムも整理できるし、GB版でのプレイもぐっと楽になるから、ぜひ試してみてね。

いどうで整理

1度64のボックスに「いどう」させて、後でGBのボックスに「いどう」させると便利だぞ。

◀とりあえず番号順に整頓してみました。ポケモン番号も覚えられて2度ラッキー

ボックスいどうで整理

ボックスごと移動させて、違うGBに移動可能。これでGBをリセットしてもポケモンは無事だぞ。

◀このまま違うGBに移動することもできる。図鑑をそろえるにはいいかも

道具も整理

道具も乱雑になっていたら、ここでチェック。よく使うアイテムは上にそろえておこうね。

◀「わざマシン」は64のボックスに預けるとか、整頓してみよう

ポケスタ技の大百科!

Battle Performance Guide

出場ポケモンの技のデパートだい!!

ここからは登場ポケモンの技画面をメインに紹介していくぞ。それぞれいろんな仕草で技を繰り出す姿が、メッチャ動くから、これだけ見ていても飽きないよね。表組の「捕まる場所」と「苦手なタイプ」は代表的なものを表記しているぞ。

攻撃技以外もほしいぞ!!

バトルだと、どうしても攻撃技を優先させたいところだよね。でも「でんじは」や「さいみんじゅつ」など物理ダメージを与えなくても効果的なものも多い。チームに最低1匹はこういう技を覚えさせるようにしよう。

025 ピカチュウ

電気

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	トキワのもり
代表的な技	10まんボルト
得意なタイプ	水、飛行
苦手なタイプ	岩、地面

113 ラッキー

ノーマル

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン
代表的な技	ちいさくなる
得意なタイプ	なし
苦手なタイプ	なし

※表組の「得意なタイプ」はそのキャラが攻撃する場合、相性がいいタイプを表記。「苦手なタイプ」は相性が悪いタイプを表記しています。「捕まる場所」はなるべくレベルが低いものが出現する場所を表記しています。

094 ゲンガー
ゴースト・毒

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青(通信で進化)
捕まる場所	ポケモンタワー(ゴース)
代表的な技	ナイトヘッド
得意なタイプ	草、虫、ゴースト
苦手なタイプ	エスパー

あやしいひかり

したでなめる

ナイトヘッド

121 スターミー
水・エスパー

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	ふたご島、21番水路
代表的な技	バブルこうせん
得意なタイプ	炎、岩、地面、格闘、毒
苦手なタイプ	草、電気

10まんボルト

バブルこうせん

サイコキネシス

034 ニドキング
毒・地面

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン、22番道路(ニドラン♂)
代表的な技	つのドリル
得意なタイプ	草、虫、炎、電気、毒、岩
苦手なタイプ	エスパー、水

かいりき

たいあたり

145 サンダー
電気・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	無人発電所
代表的な技	10まんボルト
得意なタイプ	水、飛行、草、格闘、虫
苦手なタイプ	岩、電気、氷

10まんボルト

ドリルくちばし

149 カイリュー
ドラゴン・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン(ミニリュウ)
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	ドラゴン、草、格闘、虫
苦手なタイプ	エスパー

たたきつける

りゅうのいかり

はかいこうせん

022 オニドリル

ノーマル・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	3.4.22番道路（オニスズメ）
代表的な技	ゴッドバード
得意なタイプ	草、格闘、虫
苦手なタイプ	電気

みだれづき　かげぶんしん

009 カメックス

水

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	オーキド博士の家（ゼニガメ）
代表的な技	ハイドロポンプ
得意なタイプ	炎、地面、岩
苦手なタイプ	電気

ハイドロポンプ　ふぶき

068 カイリキー

格闘

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	イワヤマトンネル（ワンリキー）
代表的な技	ちきゅうなげ
得意なタイプ	ノーマル、氷、岩
苦手なタイプ	飛行、エスパー

からてチョップ　けたぐり

003 フシギバナ

草・毒

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	オーキド博士の家（フシギダネ）
代表的な技	はっぱカッター
得意なタイプ	水、地面、岩、草、虫
苦手なタイプ	炎

ソーラービーム　メガドレイン　やどりぎのタネ

059 ウインディ

炎

DATA	
登場ソフト	赤、青
捕まる場所	8番道路（ガーディ）
代表的な技	だいもんじ
得意なタイプ	草、氷、虫
苦手なタイプ	水

かみつく　ほえる

124 ルージュラ

エスパー・氷

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	ハナダで交換（赤、緑）ふたご島（青）
代表的な技	あくまのキッス
得意なタイプ	水、地面、岩、飛行、ドラゴン、格闘、虫
苦手なタイプ	炎、地面、岩

おうふくビンタ　したでなめる　あくまのキッス

115 ガルーラ

ノーマル

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン（青は交換で入手できる）
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	なし
苦手なタイプ	エスパー、格闘

いかり　じしん　メガトンキック

130 ギャラドス

水・飛行（みず・ひこう）

DATA

登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	水辺（ぼろのつりざおでコイキング）
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	炎、地面、岩、草、虫、格闘
苦手なタイプ	電気

123 ストライク

虫・飛行（むし・ひこう）

DATA

登場ソフト	赤、青
捕まる場所	サファリゾーン
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	草、エスパー、格闘、虫
苦手なタイプ	炎、電気

128 ケンタロス

ノーマル

DATA

登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン（赤、緑）青は交換
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	なし
苦手なタイプ	格闘

かみなり

ふぶき

だいもんじ

135 サンダース

電気（でんき）

DATA

登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	タマムシマンション（イーブイ）
代表的な技	10まんボルト
得意なタイプ	水、飛行
苦手なタイプ	岩、地面

Battle Performance Guide

131 ラプラス

水・氷（みず・こおり）

DATA

登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	シルフカンパニー7F
代表的な技	なみのり
得意なタイプ	炎、地面、岩、草、飛行、ドラゴン
苦手なタイプ	電気、草

065 フーディン

エスパー

DATA

登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	24番道路（ケーシィ緑はスロットの景品のみ）
代表的な技	サイコキネシス
得意なタイプ	格闘、毒
苦手なタイプ	ゴースト、虫

015 スピアー
虫・毒

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	トキワの森(ビードル・コクーン)
代表的な技	どくばり
得意なタイプ	草、エスパー、虫
苦手なタイプ	炎

どくばり

ダブルニードル

031 ニドクイン
毒・地面

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	22番道路、サファリゾーン（ニドラン♀
代表的な技	どくばり
得意なタイプ	草、虫、炎、電気、毒、岩
苦手なタイプ	水

しっぽをふる

どくばり

051 ダグトリオ
地面

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	ディグダのあな
代表的な技	あなをほる
得意なタイプ	炎、電気、毒、岩
苦手なタイプ	水

あなをほる

ひっかく

057 オコリザル
格闘

DATA	
登場ソフト	赤
捕まる場所	5.6番道路（マンキー）
代表的な技	みだれひっかき
得意なタイプ	ノーマル、氷、岩
苦手なタイプ	飛行、エスパー

きあいだめ

みだれひっかき

076 ゴローニャ
岩・地面

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	おつきみ山の洞窟(イシツブテ)
代表的な技	だいばくはつ
得意なタイプ	炎、氷、電気、飛行、虫、岩、毒
苦手なタイプ	水

まるくなる

じばく

082 レアコイル
電気

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	無人発電所
代表的な技	でんきショック
得意なタイプ	水、飛行
苦手なタイプ	岩、地面

ソニックブーム

ちょうおんぱ

091 パルシェン
水・氷

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	6番道路、クチバ港（シェルダー）
代表的な技	オーロラビーム
得意なタイプ	炎、地面、岩、草、飛行、ドラゴン
苦手なタイプ	電気

オーロラビーム

からではさむ

095 イワーク
岩・地面

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	イワヤマトンネル
代表的な技	しめつける
得意なタイプ	電気、炎、氷、飛行、虫、毒、岩
苦手なタイプ	水

いわおとし

いやなおと

097 スリーパー
エスパー

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	11番（スリープ）
代表的な技	さいみんじゅつ
得意なタイプ	格闘、毒
苦手なタイプ	ゴースト、虫

かなしばり

さいみんじゅつ

101 マルマイン
電気

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	無人発電所（ビリリダマ）
代表的な技	じばく
得意なタイプ	水、飛行
苦手なタイプ	岩、地面

ソニックブーム

ひかりのかべ

103 ナッシー
草・エスパー

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	サファリゾーン(タマタマ)
代表的な技	さいみんじゅつ
得意なタイプ	水、地面、岩、格闘、毒
苦手なタイプ	炎

タマゴばくだん　たまなげ

127 カイロス
虫

DATA	
登場ソフト	緑、青
捕まる場所	サファリゾーン（青）スロット景品（緑）
代表的な技	ハサミギロチン
得意なタイプ	草、毒、エスパー
苦手なタイプ	炎

ハサミギロチン　ちきゅうなげ

132 メタモン
ノーマル

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	14番道路
代表的な技	へんしん
得意なタイプ	なし
苦手なタイプ	なし

へんしん(前)　へんしん

134 シャワーズ
水

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	タマムシマンション(イーブイ)
代表的な技	ふぶき
得意なタイプ	炎、地面、岩
苦手なタイプ	電気

なみのり　たいあたり

136 ブースター
炎

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	タマムシマンション(イーブイ)
代表的な技	はかいこうせん
得意なタイプ	草、氷、虫
苦手なタイプ	水

スピードスター　ひのこ

143 プテラ
岩・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	ニビ博物館（ひみつのコハク）
代表的な技	ゴッドバード
得意なタイプ	炎、氷、虫、草、格闘
苦手なタイプ	水

ゴッドバード　こうそくいどう

143 カビゴン
ノーマル

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	12,16番道路
代表的な技	ドわすれ
得意なタイプ	なし
苦手なタイプ	なし

ドわすれ　はかいこうせん

006 リザードン
炎・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	オーキド博士の家(ヒトカゲ)
代表的な技	ほのおのうず
得意なタイプ	草、氷、虫、格闘
苦手なタイプ	水

きりさく　かえんほうしゃ

144 フリーザー
氷・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	ふたご島の洞窟
代表的な技	れいとうビーム
得意なタイプ	草、地面、飛行、虫、ドラゴン、格闘
苦手なタイプ	炎

つつく　れいとうビーム

146 ファイヤー
炎・飛行

DATA	
登場ソフト	赤、緑、青
捕まる場所	チャンピオンロード
代表的な技	ゴッドバード
得意なタイプ	草、氷、虫、格闘
苦手なタイプ	水

ゴッドバード　ほのおのうず

タイトル	ポケットモンスターピカチュウ
発売元	任天堂
発売日	1998年9月12日(土)発売予定
価格	3000円（税別）
ジャンル	ロールプレイング
備考	バッテリーバックカートリッジ ポケットプリンタ対応 N64『ポケモンスタジアム』対応
プレイ人数	1人用

早くキミと一緒に冒険したいんでチュウ。がんばりまチュウ。

ピカチュウ

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

9月12日(土)発売大決定!!

発売日が大決定!!の『ポケモンピカチュウ』バージョン。『ポケモン赤、緑、青』と基本的なゲーム部分は同じだけど、『ポケモンピカチュウ』ならではの新機能がたっぷりついて超お得!! 今回は発売直前にわかった新機能を中心に紹介していくぞ!!

ピカチュウと一緒に冒険に出よう!!

なんといっても、この『ポケモンピカチュウ』は、ピカチュウを連れて歩けるというのが楽しいよね。画面内もちゃんと主人公の後を追っかけて歩くピカチュウが見られるんだ。冒険の最初から連れて歩けるので（フシギダネやヒトカゲ、ゼニガメはどーなるのかな?）アニメの物語のように冒険を進められるんだ。

もちろん『ポケモンスタジアム』に対応

もち、発売中のN64『ポケモンスタジアム』にも対応。『ポケモンピカチュウ』で育てたポケモン達を使うことができるぞ。なので、『ポケスタ』用にレベル30のポケモン達をそろえるようにプレイするといいかもね。また『ポケスタ』で「なみのりピカチュウ」をゲットしておけば、専用のミニゲームも遊べるようになるぞ。

⬅『ポケスタ』の「GB」で『ピカチュウ』をプレイするとフレームはどうなるのかな?

『ポケモン赤、緑、青』とも交換できるぞ!!

とーぜん、『ポケモン赤、緑、青』とも互換性があるのでバトルや交換ができるぞ。また、右ページにも書いているんだけど、どうやら上の3色とは、ポケモンの出現率や交換する種類も違うみたいなんだ。サファリゾーンで、てこずったアイツや、釣りで、てこずったアイツなんかも簡単に入手できるようになるかもしれないぞ。パッケージもキレイだから、ぜひ4色集めてみようよ。

⬅通信ケーブルでつなげば、どの色の『ポケモン』でも、交換やバトルができるぞ。ファンなら4色そろえようぜ

※画面は『ポケモン緑』のものです

ここが変わった!!ポケモンピカチュウだけの新機能!!

1 ピカチュウの「ごきげん」がわかる

■連れて歩くピカチュウのごきげんが簡単にわかるのだ!

ピカチュウを連れて歩いている時に、Aボタンを押すことでピカチュウの「ごきげん」がわかるようになったんだ。もしかして「ごきげん」によって何か変わることがあるのかな?

⬆あんまりいい「ごきげん」じゃないみたい。どーすると「ごきげん」になるのかな?

⬆あっ、ピカチュウが笑っている!! きっと「ごきげん」がいいんだね

2 ピカチュウの鳴き声でゲームスタート

■オープニングが変わったぞ。そして鳴き声は…

タイトルとオープニングが一新。かわいいピカチュウの笑顔でゲームがスタートするぞ。しかもスタートボタンを押すと、アニメと同じ声で「ピカチュウ!!」ってしゃべってくれるんだ。とってもかわいくて、これなら、何回でもオープニングを見たくなっちゃうね。

⬆ピカチュウの声はアニメと同じ声優の大谷育江さん。「ピカチュウ!!」って鳴くぞ

3 新しくなったグラフィックとずかん

■「ずかん」のコメントも一新されているぞ!!

そして、「ずかん」や登場するポケモンのグラフィックも大きく変わったぞ。写真のピカチュウを見てもらえばわかるけど、よりアニメのピカチュウに近くなったよね。「ずかん」のコメントも新しくなっているようなので、しっかりチェックしてみてね。君の好きなポケモンはどんなグラフィックになったかな? さらに「ずかん」で見られるポケモンのコメントも変わっているんだって。早く全部揃えて見てみたいよね。

⬆ピカチュウを初め、全てのキャラクターのグラフィックが一新

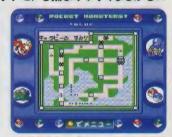
4 通信対戦では「コロシアム2」が!!

■『ポケモンピカチュウ』同士をつなげば、新たなコロシアムが!!

『ポケモンピカチュウ』のソフト同士で対戦すると、今までにはなかった「コロシアム2」というのが表れるんだ。「イエローカップ」や「ファンシーカップ」「にんてんどうカップ」の3つがあるぞ。各カップは、それぞれ決められたルールがあって、それに基づいたポケモンたちでバトルができるんだ。

5 ポケモンの出現率が変わる!!

■捕まりにくかったポケモンも捕まりやすくなるかも?!

登場するポケモンの出現場所や出現率は、『ポケモン赤、緑、青』とも異なることも判明。これってメッチャ気になるよね。ゲーム内でのトレーナーとの交換ポケモンも変わってくると思うので、そのへんの情報もできればフォローしていきたいと思っているぞ。

⬆出現率の違いは要チェックだね(※画面は『ポケモン緑』)

6 ポケモン「ずかん」をプリントアウト

■プリンタにつないで「ずかん」をシールにしちゃえ

ポケモンピカチュウ』は、ポケットプリンタに対応することはお伝えしてきたけど、それで出力されるのは「ずかん」と「パソコン」の「ボックス」になることが判明。でも、その他にもプリントアウトできるのものがあるとか……?!「ポケットプリンタ」を持っていたら、絶対チェックしてみてね。

⬆ポケットプリンタを持っていれば、つないで即プリントアウトだ

POKEPARA 2

ポケパラ2 THE POKEMON VARIETY

祝!『ポケスタ』&『ポケモンピカチュウ』発売決定記念センター進出スペシャル!!

センター最後を飾るのはポケモン情報局『ポケパラ2』。前回の石原氏インタビューの続きは『ポケモン金、銀』について触れられているので必見だぞ。

Goods 人気の『ポケモンキッズ』シリーズ最新作が月末発売!!

『新ポケモンキッズ4』ラムネ菓子付き
バンダイ/8月末発売/100円

➡人気のキッズ最新作は、ポーズの違うピカチュウがとっても可愛くていいよね。リザードン、フシギバナ、カメックスも復刻したので、買いのがした人はラッキー!!

『新ポケモンでポンパート2』ラムネ菓子付き
バンダイ/8月末発売/100円

➡こちらはインク付きのスタンプ。左のような絵柄のスタンプがあるよ。全10種類

Topics 特大ピカチュウいかだを作っちゃった読者からお手紙をもらったよ!!

お葉書をくれたのは埼玉県の松本郁子&息子2人さん。8月9日に行われた「ふるさと祭り」でのイベントに参加するためにみんなでいかだを作ったんだって。他にも夏休みの宿題などでポケモンの工作をした人がいたら、紹介するのでお葉書ちょうだいね

⬆ポケピカから飛び出たピカチュウがとってもキュート。結果は次号で

【あて先】〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ64ドリーム『ポケパラ2』係

INTERVIEW 先月に引き続きポケモンプロデューサーの石原さんにお話をうかがったぞ!!

Q 「ポケモン金・銀」の制作はどのくらいすすんでいますか?

A もうまとまりつつあるんですが、一方で、新たな仕様とか、ゲームボーイカラーの対応などの作業が残っているんです。この、ゲームボーイカラーも意外とクセ者で、それ専用にしてしまうと従来のゲームボーイでは遊べなくなりますし、従来のゲームボーイソフトと互換性がなくなってしまうんです。それは、われわれの本意ではないので、だから、共通性がありつつ、ゲームボーイカラーの性能を引き出しつつ作っているような感じがあるんで、なんか2本のソフトを作っている感じがありますよね。まあ、1.5本くらいかなあ(笑)。その作業は意外と軽くないというか。

―― バグチェックにしても、従来の4本のソフトとの互換性も必要になってくるわけですよね。

石原 「ポケモン」の種類というより、ハードの種類が増えていることが問題点です。それらの掛け合わせでやって、さらにスーパーゲームボーイでやって、スーパーゲームボーイ2でやって、そのスーパーゲームボーイ2とその他の通信のデバックをしてから、ゲームボーイカラーをやって、ゲームボーイカラーとその他のソフトの組み合わせをやって…。なんか順列組み合わせが2の8乗みたいな感じですね(笑)。

―― 最初の赤と緑だけでも、バグチェックだけで2～3カ月かかったとか。

石原 そうですよね。ですから2～3カ月の8乗かかるんですよ(笑)。それだと一生出ないですね(笑)。もちろん、それはないです。

―― 「ポケモンスタジアム」への対応については。

石原 「ポケモンピカチュウ」は少しやりました。

―― 金銀はまだ先の話と。

石原 金銀は別のものですから。金銀が出る頃にスタジアムがどうなっているかわかりませんし。

―― アニメでデビューしたトゲピーは金銀に登場すると。

石原 いや、まだ言えません。

―― ということは、トゲピーはアニメ用に登場したんですか?

石原 いや、そういうわけではないんですけどね。それはそれなりに仕掛けは用意していますので(笑)。もうちょっと早く出す予定だったんですけど

―― 金銀は年内、あるいは今年の冬という感じで…。

石原 そうですね。出したいと思うんですけど。まだ、これぱっかりはどうなるかという感じですね。

最強キャラを目指すクッパが今月やってきたのは、なんと『オウガ』の世界なんだけど……

DREAM DRUNKER

中植茂久

▼この漫画に手紙をくださった方々〜〜〜〜〜〜〜〜〜に読者サマ。必ず返事を出しますので、気長に待っていて下さい。

▶F-ZERO X やってますか? 僕はデスレースにはまってます。今、1分04秒台で、もうすぐ1分を切れそうです。それにしても、スタッフゴースト速すぎ。

原稿と一緒に編集部に妙な?カードも送ってくれる中植せんせー。お便りを出せば、きっとおもしろいお返事くれると思うよ。つーわけであて先は右だ!!

そんな中植せんせーに励ましのお便りを

あてさき 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「なぬ!!『DD』」係

デス仙人のゴリラでもわかるN64教室

第16講

エッジアンチエイリアシング

今回は誌面がきつそうなので前置きなしで行くじゃよ。

ハドソンの中村氏がおっしゃっている（7月号29ページ）、アンチエイリアスという処理で色がにじむというのはどういうことですか？
（愛知県／間王君）

まずアンチエイリアスについて説明するとしようか。それでは下の写真を見てくれ。違いが一目瞭然じゃな。上がアンチエイリアス処理前、下が処理後じゃ。このように、ギザギザに見えるドットの境界を、中間の色を使って目立たなくする画像処理をアンチエイリアスという。N64の場合、この処理は「エッジアンチエイリアシング」と呼ばれておる。家庭用ゲーム機の中ではN64だけがこの機能を持ち、サターンやプレイステーションにはないものじゃ。サターンやプレイステーションでは、拡大されたポリゴンのテクスチャーのドットは粗く見える。かたやN64では、拡大されたテクスチャーもとても滑らかじゃ。レースゲームの道路なんかが顕著じゃな。ただ、こういった処理は負担が大きいのも確か。「N64の画面がサムイ」などと言われるのは、負担を小さくするために、表示するポリゴンを少なくしていたりするからなのじゃ(大阪府の引っ越しのサ○イ君、その通りです)。一長一短ってとこじゃな。
さて、「色がにじむ」という件じゃが…。中村氏は「アンチエイリアスのせいで」とは言っておらんみたいじゃね。アンチエイリアス処理が施されると、いわゆるコンピュータグラフィクスっぽいメリハリの効いたパキパキした絵ではなく、多少ボケた印象にはなるな。背景へキャラクターが溶け込んで見える事もあるじゃろうて。それを指して「にじむ」と言われたのかもしれんな。当のインタビューを読むと、解決されたようなので気にせんでええと思うよ。

64	処理前
64	処理後

ゲームソフト用に使われている半導体はどうして高いんですか？64DDのソフトは本当に安くなりますか？
（北海道／三浦淳嗣）

いや、ゲームソフト用じゃなくても、そんなに値段は変わらんよ。ゲームソフトの値段ってアレじゃろ、ROMという部品の値段に、ソフトの開発費や、メーカー＆流通業者＆小売り店のもうけ分が上乗せされてるわけじゃね。なので、最終的にはROM自体の値段の数倍もの価格になると。が、気になっておるのは、「ROMの数を増やして大容量カセットを作っても、それほど価格にひびかないのでは？」という点じゃろうか？　ごもっとも。64メガビットのROMチップは1000円もせんじゃろうな。だけどな、ROMをたくさん使うとなると、基板も新たに作る必要があるんじゃ。カセットをいくつか分解するとわかるが（しないでくれよ）、基板にはそんなに種類がない。違うゲームでも、同じ基板を流用して製造コストを下げておるのじゃ。新しく基板を作るとなれば、設計や工場の生産ラインなどにもお金がかかってくる。ROMを使ったカセットが高いのは、部品代のことだけではなく、色々な要因があってのことなんじゃな。64DDのディスクならば、そういった問題は解決される。ゲームの容量が増えても、大量生産されたディスクを複数枚使えばええことじゃ。ディスク自体の製造コストも、ROMカセットの比ではない。64DDのソフトが、ROMに比べて安くなるのは間違いないじゃろ。

↑『森田将棋64』のカセット内部の写真。通信機能を搭載しているだけにチップがぎっしりつまっておるじゃろ

今月のデス仙人

まずおわび。先月の質問「MBとMってどーちがうの」は、北海道の固体クンがくれたものです。固体クンならびに南沢君にお詫び申し上げます。ごめんなさいじゃよ。
スーファミのじゃが、『F-ZERO』を遊ぶと、MUTE CITY IのBGMに乗って思い出深い風景がよみがえります。大学の授業をサボって、バイトにも遅刻して、扇風機すらない蒸し暑い家賃3万2千円のアパートで1人遊んでいたのが、発売されて間もなかった『F-ZERO』だったんじゃ。うわ、暗ッ!!　その部屋の風景だけではなく、近所の海岸や、青い空と日差し、畑の土の香り、初夏の緑、あの娘の笑顔までもが思い出されます。イナカだったんじゃよ。っていうか不思議です。わしにとって『F-ZERO』は、ちょっと甘ずっぱいソフトなのです。おわり。

気になる駄菓子

うんこ色のガム。10円

↑密かに駄菓子マニアなわし。最近のヒット「ブリブリガム」です。普通食い物にうんこの絵使うか？「甘ずっぱい」話をしながらこの画像もないが

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さい、じゃよ！

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

第18号

REPORTER
HIROKO NAGAMI
永見浩子
（シアトル在住）

1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

イラスト/牧野タカシ

涼しくて楽しい！アメリカのおもちゃ屋さんはパラダイス

まずはじめに、先月の訂正をさせていただきます。映画アーマゲドンで聖子ちゃんが言ったセリフは、「アイ ウォント とう～ ゴー とう～ ショッピング！」でした。「I want go to shopping」ではありません。あいむ　そ～り～。

というわけで、毎年夏は、涼しいシアトルへ日本からのお客さんをお迎えすることの多い私がショッピングツアーガイドとなる季節であります。そういえば『バンジョー&カズーイ』や『ポケットカメラ』なども発売したということで、日本の子供たちを連れておもちゃ屋さんに様子を見に行って参りました。

おもちゃ屋さんっていったって、日本の10倍はありそうな広さ、こっちが迷子にならないようにしないといけません。売っている品物もベビー用品からお菓子からおやじも使える文房具まで、ゆっくり見てたら2時間はかかります（私の好きなコーナーは、歴代のバービー人形が飾ってある女の子エリア。世界中の民族衣装を着たバービーちゃんが楽しいの）。真ん中の64のコーナーでは相変わらずデモで遊ぶ人が目立ちました（そう言えば、夏休みだし、特に今年はエルニーニョだかなんだかで日本より暑い気がするから、みんなクーラーのあるデパートやゲーセンで遊びたがってる。私の家にもクーラーがないので暑い日はここが一番）。結構売り切れのソフトが目立っていました。店側の怠慢？ということもありえるけど、ま、アメリカだし。ちなみに売り切れていたのは、『World Cup98』『Jeopardy』『Star Wars』『Lamborghini64』『Top Gear Rally』。1本か2本しか残っていなかったソフトは、『Sub Zero MK』『Mission Impossible』でした。一応今年の稼ぎ頭のゲームがよく売れているようですが…。注目の『バンジョー』は、発売から1ヵ月あまり過ぎた7月30日現在、50万本弱。今年のトップにランクされております。次は、『モータルコンバット4』『007ゴールデンアイ』、『オフロードチャレンジ』『MLBケングリフィージュニア』が、20～30万の間で追ってきております。しかしいつ来ても64のコーナーはゴージャスで人気があるなあ（タダで遊べるゲーセン感覚できている人もいるようです）。

➡これがアメリカで人気の「N64NATION」。裏技やニュースなんかも充実してたぞ。のぞける人はどーぞ

今回は、アメリカのN64人気ランキングでもお知らせしたいと思います。まず、アメリカの64関係のインターネットで人気のサイト、N64NATIONより7月31日現在の人気トップ10は…。

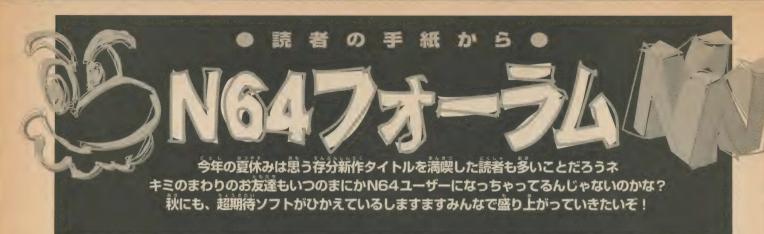
1. Banjo-Kazooie
2. Golden Eye 007
3. 1080° Snowboarding
4. All-Star Baseball'99
5. MLB Featuring Ken Griffey jr.
6. Diddy Kong Racing
7. Mortal Kombat4
8. San Francisco Rush
9. Quest64
10. Wave Race64

➡ポケカメのアメリカ版、「GAMEBOY camera」だ。マリオのスタイルが違うし、踊りもかなり激しい

また、ヨーロッパのベスト10は…。

1. Golden Eye 007(97年11月発売)
2. Snowboard Kids(98年3月発売)
3. WCW vs NWO World Tour(98年2月発売)
4. Diddy Kong Racing(97年12月発売)
5. Lylat Wars(97年10月発売)
6. Super Mario64(97年3月発売)
7. Duke Nukem 3-D(98年1月発売)
8. International Superstar Soccer(98年1月発売)
9. Multi Racing Championship(発売日不明)
10. Wave Race64(97年5月発売)

という感じになっておりまして、また少し、アメリカとは違うのであります。ところで、5位にランクされてる『Lylat Wars』ってソフト知ってます？　実はあの『スターフォックス64』のことなのです。

ポケットカメラもなんだか話題になってるようだけど、日本の女の子達を中心にしたコマーシャルイメージより、なんとなくもっと大人っぽいイメージ。だって、お店のデモに群がっているのがおじさんばっかりなんだもの。ちなみにこちらは49ドル95セントで発売してました。プリンターと合わせるとこっちの子供にはちょっと高いかな？　とりあえず発売されたばかりの商品なので、詳しいレポートは次回のお楽しみ。

●信者とロッピー

静岡県・ティル

ローソンでゲーム書き換えをしたことがあるでしょうか。SFメモリカセットを買い、ロッピーなる機械でゲームを選び、レジでデータを入れてもらうというものです。このサービスの良いところは、名作をたったの1000円でプレイ出来るところです。1000円でSFCの面白いゲームが手に入り、飽きれば他のソフトをまた書き換えれば良いという手軽さ。普通のお店で1000円のゲームを買ってもほとんどがクソゲーなのを考えれば、非常にお得です（新作は3000円だけど）。

さてこのゲーム書き換えの新作として予定されている『ダビスタ98』と『FE』、この2つのゲームはN64にも関係してくるゲームです。『ダビスタ98』はこの後にGBで『ダビスタ』、GBパックを使うN64の『ダビスタ』と登場してくるので、その前にやっておいて損はないゲームでしょう。書き換えしても2500円、と500円安くてお得ですし。そして『FE』。こちらは旧作の方の2つ（まだやっていないひとは是非やってみてね）も要チェックですが、書き換えゲーム1の注目タイトルとして新作が出ます!!　こちらもN64（64DD？）で『FE64』が予定されています。このN64版をプレイする前に前作をプレイしておいて損はありません（もしハマったらファンクラブにおハガキをください！）。

あっ！　あと『オウガバトル』シリーズの2作も是非どうぞ！『3』は『伝説のオウガバトル』のシステムみたいなのでどうですか？　というわけでN64ユーザーには是非ご利用してもらいたい書き換えサービス。今すぐローソンへ走ろう!!

●『ゼルダ』について

兵庫県・中尾悠希

今や『ゼルダ』は世界一のゲームだと言っても過言ではないゲームになろうとしています。（中略）『ゼルダ』は、グラフィック、音楽（？）、そしてゲームの本質がそろっている最高のゲームだと思っています。64ドリーム（8月号）には、驚くばかりの画像がありました。また、任天堂のホームページにはもっとスゴイ画像がたくさんあります。音楽だってこの画像を見ていると、耳の奥底から聞こえて来るようです。画像だけでこんなにドキドキするのは、このゲームが初めてです。海外でも『ゼルダ』はスゴイ人気のようですが、私のアメリカに住んでいる友達もN64のユーザーで、やはり『ゼルダ』に1番の期待をよせているそうです。そして彼はこう言いました。「任天堂は世界一のゲームを作っている」と。

今、任天堂では『ゼルダ』の制作チームが頑張ってくれています。世界中のひと達が待っている『ゼルダ』を作っています。宮本さんの理想である「誰も見たことがないもの」に一歩一歩近づいています。今世紀最大のゲーム、それが『ゼルダの伝説　時のオカリナ』です。みんなで待ち、みんなで買い、みんなで感動しましょう!!

●N64の特色ってなんだろう？

愛知県・岡田幸久

セガのドリームキャストの発表があり、これで最高性能マシンの座はN64からドリームキャストに移ることになるでしょう。しかし皆さん安心して下さい。正直な話、私はこのセガのドリームキャストのスペック（仕様）を見て、実は少し安心しました。確かにグラフィック、サウンド、モデムの搭載など非常に優れている点も多いと思いますが、大量のゲームデータを保存出来ない点にまだまだN64の可能性が残っていると感じます。それは、64DDの目標としてゲームで遊ぶのではなく、ゲームデータで遊ぶことが出来ることです。

ところが任天堂は、このN64の最大の特徴である64DDをなかなか発売しようとせず、その点が私は非常に悔しい！　確かに、『ゼルダ』などで本体の普及台数をのばしてから64DDを投入したい気持ちも理解出来るが、逆に64DDの世界がN64を引っ張ってくれると思います。だって64DDから生まれる世界は、絶対にプレイステーションやドリームキャストでは体験出来ない世界なのに…。言い換えれば、『ゼルダ』と似た世界はプレイステーションやドリームキャストでも体験出来るが、プレイヤーによって変化する『ゼルダ』は64DDだけの世界だと言いたいのです。

確かにソフトの本数が少ないと非難する人も多いと思いますが、実際に月に何本もゲームを買う人は少数派ですので、基本的なジャンル（アクション、RPG、シミュレーションの3本）のゲームを出して、あとは64DDの特徴である追加データ（シナリオ、コース、キャラクター）を確実に毎月出す方向に変えて欲しいのです。そうすれば、ソフトの本数が少ないと思う人も減少するはずです。物事には旬の時期があり、これを逃すとあとで取り戻すことが出来ないこともあります。だから私は、任天堂には64DDの発売日を早く決定して、新しい世界を公開する義務があると思うのです。それは、今まで任天堂が主張をしてきたことなのだから…。

●続編

大阪府・浦彰宏

ケルベロスさんの『オウガバトル3』に対するご意見（9月号）について、私も松野さんの抜けた穴はやはり相当大きいと思います。しかし、これを読んでいて少し気になる点がありました。『FFT』を5分でやめちゃった私ですが、聞いてもらえれば幸いです。

「松野さんが積み上げてきたものを壊さぬよう、慎重にこだわりをもって仕事をしてきたなら、間違いなく良質なソフトに仕上がっているはず」…これはあまりにも失礼ではないですか。確かに『マリオ』でいうなら宮本さんが抜けてしまったようなものだから不安も隠し切れませんが、これまでの『オウガ』がつくれな

いのなら、新しい『オウガ』をつくればいいんです(N64ならそれが出来るはず)。それで今までのファンが離れても、どこかにニュー『オウガ』のファンが生まれるのですからいいじゃないですか。新しいものはこれまでの伝統を打ち壊さないと出てこないんです。『オウガ』ファンのための『オウガバトル3』なんてのは、結局、今までと何も変わっていないし、良くも悪くも松野さんを超えていないんです。『3』をせっかくN64で出すんだから、どこか変わっていないと面白くないです。

最後に『オウガバトル3』が固定層を念頭においたがゆえに手抜きになってはいないだろうかとひとり心配しています。どうか私たちの『オウガ』であるとともに、N64の『オウガ』であって欲しいです。

●超々美しいゲームのグラフィックとは

——— 山形県・生田淳二

ここ最近、ゲームのグラフィックはすごく進歩してきた。3Dポリゴンの背景、美しいCGムービー、あるソフトはこれらをふんだんに使い、ゲームの最終目標は映画という図式を打ち立てた。しかしこのソフトの発売で、グラフィックの採点基準が厳しくなってしまったのはいうまでもないだろう(そのおかげで安定したソフトが出るとも思うが)。でも僕は、ゲームに必ずしも美しいグラフィックは必要ないのではと考えている。それはゲームの質ということに繋がるのだが、僕もちゃんと理由があってそう主張したいのです。まず第1の理由ですが、ファミコン初期の『マリオ』や『ポートピア』はシンプルだけど、あんなに面白かったじゃないかということです。第2の理由は、これは完全に僕の勝手な意見ですが、この気持ちが分かってくれる人はきっといるでしょう。それは先程のある超大作ソフトのことなんですが、僕は前作を全てプレイしていて、そのソフトもとても楽しみにしていました。買って初めは「スゲー」と思いプレイしていたのですが、しばらくして飽きが来てしまいました。その理由は、3Dグラフィックが複雑すぎてどこへ進んだらいいかわからなくなったということです。キレイになったのはいいけれども、プレイしている側にとってこれほどイヤになることはありません。あとに発売された海外版には矢印が付き、どこに行けばよいかわかるようになったが、「今頃遅いんだよ」と怒りしか残りませんでした。他にもゲームを進めるのに必要のないミニゲームが多かったり、これといって新しいシステムがなかったりと、僕の評価は低いのですが、売れた売れたの大ヒットです。僕はこのソフトが売れることに疑問は感じませんが(人気シリーズだし)、ゲームの内容よりもネームバリューで売れたような気がしてならないのです。

同じことを何回も言ってすみませんが、今こそゲームの質をじっくりと見るべきです。アメリカでは300万本も売れた『ゴールデンアイ』がなぜ日本ではちょっとしか売れなかったのか不思議でなりません。こんなことを書いていると、「どうせN64のフォローじゃないか」と思われるかもしれませんが、お世辞抜きにN64のゲームは、質もいいし、グラフィックもきれいなんです。プレイすれば必ず分かってもらえると思うんですが、今なぜファミコン、スーパーファミコンとプレイしてきた若いひとが、任天堂を嫌うのかが僕には分かりません。ソフトの値段が高いとか、発売延期が多いと言われても、それが任天堂のやり方なのだから、僕たちがどうこう言ってどうなることでもないと思うのです。

年末、任天堂は『ゼルダ』で勝負を賭けてくるはずです。その売り上げが、64DDやこれからの任天堂に深く関わるのではないかと思います。僕は地方の人間なので、スペースワールドに行って『ゼルダ』をプレイするということは出来ませんでしたが、公開された美しい画面写真からでも十分に「スゴイ」ゲームだなと思うことが出来たし、スタッフの方々が頑張っている結果、こんなにクオリティの高いゲームが出て来ていると思います。これを期待せずにどのゲームを期待出来るでしょうか。最後になってしまいましたが、『ゼルダ』は必ず、ゲームの質もグラフィックも最高のものになると思います。これでN64の巻き返しなるか?いや、なってくれ!!

読者アンケートから FROM READERS

●修学旅行でポケモンジェットに乗った。僕らは高2なんでみんなは嫌がっていたけど、僕は心の中でとても喜んでいました。スチュワーデスのひとはポケモンのエプロンを着ていました。めちゃめちゃ欲しかった。
(富山県・ひまわり)

●「ポケモンセンタートウキョー」に行きました。最初はそんなでもないだろうと思ってたけど、入ってみるとものすごいグッズ数で目移りしてしまいました(ちなみに、店に入るのに30分もならびました)。(千葉県・篠田健太郎)

●『F-ZERO X』特集は本当に助かりました。これがなかったらXカップは出せなかった。アンドレさんはスゴイです。
(東京都・F-ZERO MAXにして欲しかった)

●『F-ZERO X』のおかげで前期試験に遅刻し、8単位ほど落としました。このゲームをひとことで言うと、「気付いたら昼」これしかないですね。
(福岡県・中尾雅祥)

●今『スタソル』にハマっている。毎日ローリングのしすぎで指が…。
(岩手県・アンドルフ)

●欲しいカセットがいっぱいあって買えない…う〜。(滋賀県・山口美紗都)

●いつも楽しく見ています。うちの長男(1才10ヶ月)から母までみんな楽しく毎日N64をやっています。
(静岡県・山田亘)

●やっとN64が日の目をみそうな予感!! すごく良いハードでソフトも楽しめるのが多いのにPS、SSに押され気味だったN64。これからはN64が突っ走るのですねー。いやー、本当に待った甲斐がありました。まぁN64ソフトが出ない間はPSにもお世話になったけれど…。もうこれから年末までは、俺の中では全てN64ソフトとGBカラーでいっぱいです。いろんなゲームをしたけれど、ゲームらしいゲームはやはりN64ですね。ストレスなくゲームが出来るN64。これぞおれのNo.1マシン!!
(福岡県・ぴかちゅうおやじ)

●いろんなゲームをきちんと紹介しているし、分かりやすい。N64の情報を知るのは64ドリームでと決めています(毎月買っているんですよ〜)。
(岐阜県・ピカチュウ様)

●先日ローソンで初めてゲームの書き換えをした(したのは『MOTHER2』)。くせになりそう! (岐阜県・Hide)

●新会社「招布」にはすごく期待している。N64がサードパーティーに愛されるハードになるためには、こうしたサポートがもっと必要だろうと思う。
(大阪府・伊藤浩之)

●僕は『ゼルダ』の存在を全然知らなかったけれど、毎月64ドリームを買っているうちにとても欲しくなりました。ありがとー。
(長野県・めざせポケモンマスター)

●子供が好きなポケモンを調べているうちに、自分がハマってしまいました。今はGBでやっているので、早くN64を購入して子供と対決するつもりです。
(東京都・田村時男)

N64フォーラム原稿大募集!

読者の皆さんの、N64に対する熱く燃えたぎる思いをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーへのご要望、『64DD』への期待、今秋の発売となった『ゼルダ』のことなど、N64に関することなら何でもOKです。書式は問いません。皆さんが書きやすい方法でご応募ください。題名と住所・氏名をお忘れなく。 おまちしています!

●あて先は●

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

ふーっ、今年の夏休みは海へ山へ、そして『F-ZERO X』に『ポケスタ』にと大忙しだったけど、さてさて宿題はなんて野暮なことは言いっこなしだよね。でもインプレへの感想文も忘れないでほしいぞ！

●F-ZERO X●

魅力とこだわり

丸男（千葉県）

このゲームをプレイすると、開発スタッフのこだわりを感じずにはいられない。去年スペースワールドでプレイして以来、そのこだわりが忘れきれず、最も発売が待ち遠しかったゲームだ。今、そのゲームが自分の手元にある。なぜ自分は、このゲームにこんなにも魅力を感じたのだろうか？そんなにも今までのゲームと違うのだろうか？ 自分なりに考えてみた。

まず第１にその爽快感だ。スピードについてはもはや言うことは無いが、そのスピード感を実にうまく演出しているコースに注目だ。コースと呼ぶにはあまりにも独特なものもあるが（レースゲームにループなんぞ前代未聞だ！）、爽快感を引き出しているのは、間違いなくこのコースだ。時にスピードコースでプレイヤーを惑わせ、時にテクニカルコースで牙をむく。初めてこのゲームをやった時は、たぶん戸惑うことが多いだろう。だが、MAXスピードを記録した時や、難しいコーナーを攻略した時など、そういう時にこそ達成した喜びとともに爽快感が生まれて来るのではないだろうか。ここにスタッフのこだわりを感じることが出来るだろう。

第2には、プレイ中に流れている音楽にも魅力を感じることが出来る。正直に言うが、実はスペースワールドでこれをやった時は、あまり音楽の魅力を感じることが出来なかった（というか、聞き取れなかった。周りがうるさいんだもん）。実際にプレイするまで気付かなかったワケだが、聞いてみて驚いた。こんなに素晴らしかったんか！ ゲーム中の音楽の条件として、プレイヤーの気持ちを盛り上げるのは当然だが、ゲームの世界観を損なわず、且つゲームの進行状態のその時その時に合った音楽を作らなければならないと思う。このゲームはその条件をロックミュージックでクリアした。実際に聞いてみれば分かるが、これが実に合っているのだ。スピード感と硬派な世界観に対して、徹底的にロックミュージックでこだわりをみせている。ここまでやってくれると、なんかもう聞いているだけで気持ちいい。

そして第３には、多彩なキャラクター、個性的なマシン、豊富なモードも見逃せない。いくらこのゲームに前述した魅力があっても、キャラ４人だけじゃなんかしょぼ～い感じがするし、マシンも30台全部が全部同じ様なマシンだったら意味がないし、モードもグランプリとタイムアタックだけだったら…。もう、すぐに飽きているでしょう。しかし、それだけで終わらないとこにこだわりを感じることが出来る（もうここについてはグダグダ書かない。自分でプレイして下さい）。

最後に、これは個人的な意見だが、このゲームは『ウェーブレース64』にとてもよく似ていると思う。ゲームをクリアするのに最も必要なのは確かに技術である。しかし、それだけではこれらのゲームは絶対にクリア出来ない。クリアするには自分に最も合ったマシンを選び、コースに合ったセッティングをすることが重要になる。はっきり言って、これが勝負を大きく左右するのだ。話を戻すが、『ウェーブレース64』にも同様のことが言えるのだ。技も重要だが自分自身を知ること、これが大事なのだ。このゲームはクリアするだけでは終わらない。Xカップもあるし、64DDのエキスパンションキットもそうだが、このゲームはこの5800円のソフト単体だけでも実に奥が深いのだ。やればやるほど、開発スタッフのこだわりを感じる程に、クリアすること以上の魅力を感じることが出来るだろう。とにかくこのゲーム、やっとかないと損です。

多彩なコース、マシン特性、そのセッティング、さらにはこれを操る多くのキャラクター達等々これだけの可能性を突きつけられると、おのずと自分自身を返り見なければならなくなる。任天堂ソフトの懐の深さをまたもや実感させられるゲームだ。

●F-ZERO X●

熱いゲーム

成瀬　晶（北海道）

『F-ZERO X』はGPモードが熱い。SFC版は自分以外のマシンも走ってはいたけれど、ただの障害物に過ぎなかった。ライバルの3台すらも。レースをしているのではなく、あくまでタイムアタックの延長に過ぎなかった。これは今までのレースゲームのほとんどがそうだったとも言えるんだけどね。しかし今回のGPモードは違う。他の29台全てが、それぞれ上位入賞めざして走っている。ズルなしでね。本当にレースをしているという気分が味わえるわけだ。『ウェーブレース64』や『マリオカート64』でも、まともなレースが出来ていたけれど、出走マシンの数が違うのだから興奮度も違う。30台だよ！ 私は、実際のレースで１番面白いのはスタート直後の大混戦だと思っているんだけど、その面白さが体験できる。

最近のSF系レースゲームではあたりまえになっている飛び道具による攻撃が無いのも、ストイックな『F-ZERO』らしい。飛び道具って純粋に

走りを楽しもうとしているひとには耐えられないものがあるからなぁ。その点、自らマシンを武器にしての攻撃ってのは、うまいアイデアだと思う。これなら、かわそうと思えばかわせるからね。サイドアタックなんて攻撃以外にも利用出来るんだから、いうことないだろう。

また、単に30台が走るだけでなく、キャラとマシンに明確な個性があるところもいい。前や横を誰が走っているのか分かるからね。「ごめんね、ジョディーちゃん」なんて言いながら幅寄せしたり、「どけ！ ガスター！」とスピンアタック仕掛けたり（私はサムライゴローを使っている）。猿より順位が下だと悔しいし。『スターフォックス64』のように喋ってくれれば完璧だったかな。音楽も流行りのテクノではなく、熱いメタルサウンド。人間、クールなだけじゃ生きていけない。私の『F-ZERO X』熱は当分冷めそうもない。

とりあえずライバル達を早いとこブッちぎりたいんだけど、これだけ競争相手が多いとそう簡単にはいかない。それでついデスレースの練習なんかしちゃったりして益々ヒートアップって感じだよね。表彰台目指して、とにかく練習、練習あるのみだ!!

●デザエモン3D●

進化する知識

浦　彰宏（大阪府）

タテとヨコの世界に奥行きやひねりを加えたらどうなるか。2Dが3Dになったらゲームがどう変わるのか。『デザエモン』が『デザエモン3D』になった。それは私を不安にさせた。私は、3Dモデリングや光源設定などの空間処理の仕方を知らなかったからである。ゲームは進化しても私の頭は進化しない。だけど、それでもゲームを創りたかった。

『デザエモン3D』はシューティングゲームを自分で創るためのゲームで、プレイヤーは絵から何から全て自分の力で創り上げなければならない。しかしお手軽でカンタン。想像力をゲームとプレイヤーの間に流すだけで、自分だけのゲームが出来ているというスゴいゲームなのだ。3Dになった分、やることも増えたが、何も心配することはない。ボクらのヒーロー、キャプテン・デザが手取り足取り親切にわからないことを全て教えてくれる。私のようなプレイヤーがいることを彼は知っていたのだ！

チュートリアルでキャプテン・デザとケンタくんの掛け合い漫才を見たあと、自分ひとりの力で3Dモデリングをしてみた。すると、見事なまでにテキパキと創れた！　完成度はアホなまでに低いが、とにかく出来たのだ。おめでとう、パチパチ。やっとゲームを創ろうという気持ちに技術が追いついたのは、それから1週間後のこと。たったの1週間で、私は3Dゲームデザイナーになれたのだった。

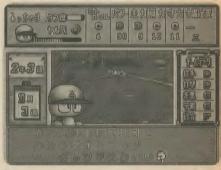
ゲームはまだまだ反社会的製品（？）で、社会から認められるようなことはないのだろうけれども、もしも認められるようなことがあれば、私はこのゲームを学校の教材として使うことをお薦めしたい。キャプテン・デザは、私のようなダメ生徒でも良き先生となってくれたのだから…（私の巣立ちを喜んでくれますか？　デザ先生）。

まさにデザ先生と尊敬して呼びたくなるほど親切で面白おかしい解説付き。豊富なサンプル用モデル、グラフィックも用意されているので、自機デザインからマップ、BGMまでもが簡単に作れてしまう。ソフトクリエイターになれた様な気分になるぞ。

●実況パワフルプロ野球5●

これぞ最高だぁー!!

ちびヨッシー（新潟県）

こんにちは。私は初投稿のちびヨッシーです。私は、友達に「おもしろいよ」と言われて『パワプロ5』を買いました。私は「女の子なのにどうして野球ゲームなんか買ってしまったのだろう」などと後悔はしていません。買った時からもうサクセスにハマっています！　自分で選手を育てる。もう、これほど面白いことはありません。出来上がった選手は、ひとりひとりみんな個性があり、パワーが「F」でも守備力は「A」などそれぞれ良いところがあるのです。オール「A」で強いのが一番いいんですけど、なにもかも「A」というのは、ちょっと育てる者としてはおもしろくありません。育った時はうれしいと思いますけどね…。今ではすっかり、育て上げた選手で友達と試合をするのを楽しんでいます。サクセスのバットの音もそうなんですが、試合の時のあの金属バットの「カキーン！」という音、いかにも「打ったー！」という音でいいですよね！　ぶっ飛ばした時のあの音、気分がいいですよ。試合ではリプレイも出来るし、リアルに見ることも出来ます。また、満塁ホームランを打った時、画面いっぱいに「満！塁！ ホームラン！」ってでますよね。アレは本当におもしろいですよね。とにかく『パワプロ5』は全ておもしろいです。みなさん、是非遊んでみてください。

ちびヨッシーさんにこのゲームを薦めてくれたお友達は男の子？それとも女の子？　女の子に育ててもらった選手のいるチームとは、まだ対戦したことがないのでこんど試合を申し込みたいぞ。

AKIBA IMPRESSION

秋葉原店頭デモプレイヤーに聞いた

『F-ZERO X』

「とにかくそのスピード感がスゴいですよね！　エントリー台数も、ものすごく多くて（GPモード）、特にエキスパートを勝ち抜くのはすごく難しいと思うけど、4人対戦も出来るし、友達と一緒にプレイすると『マリカ』みたいにかなり盛り上がりますよ」

（東京都・高校2年生）

ちなみに現在彼が所有しているN64ソフトは『マリカ』『ファミスタ』『Jリーグイレブンビート』『パワプロ5』と『F-ZERO X』とのことでした。今日はパソコンを見にきた大人に、ついでにその腕前をご披露？

ドリームインプレッション原稿大募集!

＜掲載料は2000円のおもちゃ券！＞

N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い!」「このソフトはみんなに遊んで欲しい!」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金2千円のおもちゃ券を差し上げます。君の心を奪ったヤツは何？お便り待ってるぜ!!

応募方法　文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき　64ドリーム編集部「ドリームインプレッション」係まで（住所、ファックス番号は87ページをご覧下さい）

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

人気ランキング付き

今月から月間人気ランキングに戻したぞ。これで新作タイトルも上位急上昇!?

人気	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	形態	CP	発売日	メーカー
1	スターフォックス64	SHT	4,800	3,480	BV	×	97/4/27	任天堂
2	マリオカート64	RAC	4,800	3,970	BC	121	96/12/14	任天堂
3	ゴールデンアイ007	SHT	4,800	3,970	BV	×	97/8/23	任天堂
4	スーパーマリオ64	ACT	4,800	2,979	BV	×	96/6/23	任天堂
5	実況パワフルプロ野球5	SPT	7,800	6,480	BC	74	98/3/26	コナミ
6	ヨッシーストーリー	ACT	6,800	1,970	V	×	97/12/21	任天堂
7	1080°スノーボーディング	SPT	6,800	3,950	BV	×	98/2/28	任天堂
8	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	SPT	7,800	7,270	C	118	98/6/4	コナミ
9	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9,800	953	C	72	96/11/22	エニックス
10	爆ボンバーマン	ACT	6,980	5,780	BC	1	97/9/26	ハドソン
11	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8,900	1,970	C	16	97/8/7	コナミ
12	ディディーコングレーシング	RAC	6,800	1,972	BVC	1-123	97/11/21	任天堂
13	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	ACT	6,800	5,970	BV	×	98/4/30	ハドソン
14	ウエーブレース64	RAC	6,800	2,980	BVC	2-123	96/9/27	任天堂
15	実況パワフルプロ野球4	SPT	8,900	1,980	C	112	97/3/14	コナミ
16	シムシティ2000	SLG	6,800	2,970	C	123	98/1/30	イマジニア
17	ブラストドーザー	ACT	4,800	2,480	BC	14-56	97/3/21	任天堂
18	スノボキッズ	SPT	6,800	5,950	VC	123	97/12/12	アトラス
19	パイロットウイングス64	SLG	9,800	1,970	B	×	96/6/23	任天堂
20	ぷよぷよＳＵＮ64	PUZ	5,980	1,980	V	×	97/10/30	コンパイル
21	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6,800	4,970	V	×	97/12/19	アスミック
22	F-ZERO X	RAC	5,800	4,480	BV	×	98/7/14	任天堂
23	時空戦士テュロック	SHT	7,800	1,780	C	16	97/5/30	アクレイムジャパン
24	エクストリームG	RAC	6,800	5,779	VC	9	98/5/29	アクレイムジャパン
25	実況ワールドサッカー3	SPT	7,500	6,780	C	71	97/9/18	コナミ
26	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9,980	680	C	117	96/12/20	イマジニア
27	ソニックウィングスアサルト	SHT	6,980	5,979	BV	×	98/3/19	ビデオシステム
28	ファミスタ64	SPT	6,800	980	C	123	97/11/28	ナムコ
29	飛龍の拳ツイン	ACT	6,980	4,980	VC	47	97/12/18	カルチャーブレーン
30	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8,900	1,780	B	×	97/6/27	エニックス
31	FIFAロードトゥワールドカップ98～ワールドカップへの道～	SPT	6,800	5,480	C	123	98/4/24	エレクトロニック・アーツ
32	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7,800	1,280	B	×	97/6/14	任天堂
33	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	6,800	6,120	VC	11	98/3/26	コナミ
34	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6,800	5,479	C	32	97/12/18	コナミ
35	64で発見!!たまごっちみんなでたまごっちワールド	TAB	6,800	980	C	8	97/12/19	バンダイ
36	実況Ｊリーグ　パーフェクトストライカー	SPT	9,800	980	C	38	96/12/20	コナミ
37	トップギア・ラリー	RAC	6,980	2,979	VC	123	97/12/5	ケムコ
38	デザエモン3D	ETC	7,800	3,980	BV	×	98/6/26	アテナ
39	新日本プロレス　闘魂炎導	SPT	6,980	1,480	C	18	98/1/4	ハドソン
40	Ｊリーグイレブンビート1997	SPT	6,980	5,970	C	38	97/10/24	ハドソン
41	スーパースピードレース64	RAC	6,800	2,980	VC	7	98/5/29	タイトー
42	最強羽生将棋	TAB	9,800	3,970	C	123	96/6/23	セタ
42	エアロゲイジ	RAC	7,800	3,980	BC	93	97/12/19	アスキー
44	進め！対戦ぱずるだま　闘魂！まるたま町	PUZ	6,800	5,570	VC	5	98/3/26	コナミ
45	ワイルドチョッパーズ	SHT	6,980	5,970	BV	×	97/11/28	セタ
46	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7,980	5,970	VC	34	97/12/26	T&Eソフト
47	カメレオン・ツイスト	ACT	6,980	4,980	BV	×	97/12/12	日本システムサプライ
48	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5,980	980	BV	×	97/12/18	ハドソン
49	ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7,980	6,470	B	×	97/3/21	エポック社
50	ＤＯＯＭ64	ACT	7,800	1,980	C	2	97/8/1	ゲームバンク
51	麻雀ＭＡＳＴＥＲ	TAB	9,800	2,972	C	14	96/12/20	コナミ
52	パワーリーグ64	SPT	6,980	780	C	86	97/8/8	ハドソン
52	麻雀放浪記ＣＬＡＳＳＩＣ	TAB	7,900	4,950		×	97/8/1	イマジニア
54	64大相撲	SPT	7,980	3,979	VC	38	97/11/28	ボトムアップ
55	マルチレーシングチャンピオンシップ	RAC	7,900	1,972	VC	45	97/7/18	イマジニア
56	デュアルヒーローズ	ACT	6,980	1,480	C	20	97/12/5	ハドソン
57	森田将棋64(通信機能内蔵)	TAB	9,800	7,970	C	102	98/4/3	セタ
57	エアーボーダー６４	SPT	7,980	3,780	BVC	76	98/3/27	ヒューマン
59	スターソルジャー バニシングアース	SHT	6,800	4,480	BV	×	98/7/10	ハドソン
60	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6,800	5,780	VC	123	98/1/29	コナミ
61	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9,800	980	C	22	97/3/28	ヒューマン
62	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6,800	2,980	VC	7	98/2/28	ゲームバンク
63	HEXEN	ACT	6,800	3,979	C	90	97/12/18	ゲームバンク
63	スペースダイナマイツ	ACT	6,800	3,980		×	98/3/27	ビック東海
63	HEIWA　パチンコワールド64	ETC	7,900	6,970	B	×	97/11/28	ショウエイシステム
66	麻雀64	TAB	7,800	6,500	C	43	97/4/4	光栄
66	プロ麻雀　極64	TAB	6,800	5,170	C	28	97/11/21	アテナ
66	雀豪シミュレーション　麻雀道64	TAB	6,980	4,979	C	42	97/7/25	ビデオシステム
66	パチンコ365日	ETC	6,980	5,970	C	121	98/5/29	セタ
66	ＪリーグＬＩＶＥ64	SPT	9,800	1,905	C	35	97/3/28	ＥＡＶ
71	栄光のセントアンドリュース	SPT	9,800	1,980	C	79	96/11/29	セタ
71	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7,500	1,980	C	21	97/9/5	イマジニア
71	オリンピックホッケーナガノ	SPT	6,800	3,980	C	110	98/7/16	コナミ
71	チョロQ64	RAC	6,800	5,770	BC	68	98/7/17	タカラ
75	スーパーロボットスピリッツ	ACT	7,800	5,980	BV	×	98/7/17	バンプレスト
75	RAKUGAKIDS	ACT	6,800	5,900	BC	42	98/7/23	コナミ
75	スーパービーダマン バトルフェニックス	ACT	6,800	5,780	BC	1	98/7/24	ハドソン
	ポケモンスタジアム	ETC	6,800	5,980	B	×	98/8/1	任天堂
	64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	TAB	6,980	5,950	V	×	98/8/7	ボトムアップ

調査結果報告書

▼新作ソフトの売れ行きは？

『F-ZERO X』はCMの告知効果もあってか初回分売り切れになってしまったお店が続出。あせった人も多いかも。N64本体も一緒に結構売れた様子だぞ。『ポケモンスタジアム』はやはりスゴイの一言に尽きるみたい。秋葉原のお客さんの年齢層は比較的高めなんだけど、それでも『F-ZERO X』の倍近い出足だったみたいだぞ。今後も、ユーザーの友達関係への普及がかなり見込まれるはずだし、郊外のお店は更に活況を呈してる様子なので益々販売本数は増える見込みだ。一緒に来たお父さんは『F-ZERO X』をゲットって感じかな？

↑「登録という機能を使えば同梱されている64GBパック1つでも2人対戦できます」なんて注意書きしてあるお店も

↑『スタソル』『スパロボ』もそうだがアキバの客層にはベストマッチ。N64本体普及に貢献。さらにユーザーを開拓だ!!

▼月間人気ランキング

今回からみんなのご要望にお応えして、ランキング基準を累計得票数から月間得票数の値に変更して発表することにしたぞ。これで新作ソフトも、よりスムースに上位に食い込むことが出来るはずだ。それで、月間順位復活後の今回、第1位にランクされたのはなんと『SF64』だ。今まで累計、月間問わず1位であった『マリカ』は第2位に後退。これには少々ビックリだが、新作がこれだけ増えてきた今、大波乱が起こる前ぶれなのだろうか。『実況ワールドサッカーWORLD CUP FRANCE'98』は先月50位スタートから一気に8位にランクインだし、『F-ZERO X』は22位初登場だ!! 来月は『ポケスタ』も加わるし、こりゃもう大変なことになりそうだが、やっぱり知りたい読者(我々？)のために頑張るぞ。

(ランキングは7月31日消印ハガキまでを集計)

↑見事1位に輝いた『SF64』。最近このゲームに関してのお便りが多かったような気もしたが、正直ちょっと驚きだぞ

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段(8月6日調査)
「形態」(B)…バッテリーバックアップ内蔵
(V)…振動パック対応
(C)…コントローラパック対応
「CP」…数字はコントローラパックで使用するページ数(最大123ページまでセーブ可能)

FOR YOUR FAVORITE NINTENDO64

N64大そうじ大作戦

＊今月の特集タイトルは任天堂株式会社企画課係長の本郷好尾氏にご考案いただきました。

©Nintendo

発売から2年あまりの歳月が過ぎたN64。そろそろ「ホコリのたまったN64本体をきれいにした～い」とお考えの読者のみなさんも増えてきたのではないだろうか。あるいは、新作ソフトが出る度にたまってゆくカセットを整理したいとか、コントローラの調子が悪いのでなんとかしたいとか…。そこで、今回の特集のテーマは「大そうじ」。なんてったって、僕らにとっては宝物のようなN64。21世紀がこようとも、ずっと遊べるマシンであって欲しいからね。

君のN64を輝かせるために しっかりクリーニング！

来月号で64ドリームも創刊2周年。編集部では、海外物も含めてN64のカセットも整理できないくらいたまってきたし、人の出入りが多くてN64本体もホコリだらけ。というわけで、今月は編集部最年少のフカミがN64のクリーニングにチャレンジしたのだ。

●教えるひと

ドクトル・エンドー

DR.ENDOH

任天堂製品をすべて収集する目的で設立された「エンドーコレクション」（横浜市）のオーナー。彼のライフワークは、任天堂ソフトという世界に誇るべき文化遺産を完璧なカタチで21世紀に継承すること。そのためには全財産と生涯を捧げる覚悟でいる。得意技は「アキバめぐり」

●教わるひと

フカミ・バナナ

BANANA FUKAMI

先月号でデビューしたばかりの64ドリーム編集部のルーキー。今月も「バナナ」での登場だが、実は進化する"ポケモン人間"なのだ。正しい育て方をすると最強の「夕張メロン」に、誤まった教育をすると「ニガウリ」になることも。得意技は「バナナくばり」

調子がいいぞぉ～
うまいぞ、うまいぞ、
この調子だぁ！

1 64ドリーム編集部で自ら実況しながらゲームをするフカミ。プレイ中のゲームは発売から日がたっているので、フカミは攻略の「仕事」をしているのではなく、ただ遊んでいると判断できる。それにしても汚い環境だ

おんどりゃあ～、いてまうぞ！
仕事もせんとゲームばっかりしてからにい。
そこらへん、ピカピカにしとかんと、
ホンマにしばくでぇ～！

許してぇ！～
バナナあげる
から～！

2 あまりのフカミの無頓着ぶりにキレた副編わたる。対するフカミは「バナナくばり」で対抗しようとしたが、辛党のわたるにはまったく効かず。突如、そうじを命じられたフカミよ、どーする？（注：教室や職場にお酒を持ち込むのはたいへん危険です。よい子はマネをしないでください）

3 あの「バーチャルボーイ」の研究をするドクトル・エンドー。ちなみに彼はこの名機を3台所有しており、そのうち2台は「エンドーコレクション」の無菌室で厳重に保管されている

4 フカミの得意技「バナナくばり」に対し、ドクトル・エンドーは1発（本？）で倒れてしまった。実はエンドー、福岡の女性から送られてくる手作りケーキを常食にするほど甘いモノには目がないのだ

そこでフカミは考えた！

そうだ！
昔、任天堂のプロの人からそうじの修行を受けたというエンドーさんに相談しよう！

◥任天堂でそうじの指導を受ける若かりし頃のドクドル・エンドー。モノクロ写真なので、かなり昔のことと思われるが、なぜかN64本体も写っている。気にしないでほしい

5 そうして立ち上がったドクトル・エンドーとフカミ・バナナの2人。果たして編集部のホコリまみれのN64は輝くようになるのだろうか!? 果たしてフカミは「バナナ」から「夕張メロン」に進化できるんだろうか!?

N64本体をキレイにしよう PART-1

N64が発売されて2年ちょっと経ち、本体にも少しホコリがたまったりして、汚れてきたかもしれないね。色がブラックだからそんなに目立たないけど、実は意外と本体は汚れているもんなんだ。そこで、上手な本体のお掃除の仕方を教えちゃおう。ピッカピカになった本体で遊ぶのも、気持ちいいものかもしれないよ!?

1 本体外面のお掃除の仕方

通常はカラ拭きで大丈夫

◆本体にホコリが少し付いた程度なら、乾いた雑巾でカラ拭きするだけで十分キレイになる。もしくは固く絞った雑巾で水拭きした後でカラ拭きしてもいいぞ。本体内部に水分が入ってしまうと故障の原因にもなるから、雑巾はよく絞ってね

汚れが気になったら薄めた中性洗剤で

◆もしキミの本体が、とても汚れていたら、水で薄めた中性洗剤にひたした布をよくしぼってふきとり、乾いた布でしあげよう！ 写真のように薄めた洗剤をスプレーで軽く吹きかける方法もあるけど、洗剤のつけすぎには注意しよう

OAクリーナーを使うのも効果的だ

◆パソコンショップなどで売っている、ウエットティッシュタイプのOAクリーナーで本体を拭くのも効果的だ。洗剤を付けすぎてしまう心配もないし、静電気を防ぐ効果があるから、拭いた後に汚れが付きにくくなるというメリットもあるのだ

本体のお掃除完了だ！

◆これで本体外面はキレイさっぱりお掃除完了！まるで新品の本体のような輝きがよみがえりました（当社比）。95ページで本体を汚さないための工夫も紹介しているから、お掃除が終わった後にはこちらも是非参考にしてほしいぞ

2・3 ミゾやスイッチにたまったホコリは?

リセットボタンや電源スイッチ、放熱口にたまったホコリが気になるなら、ブラシか綿棒で取っちゃおう。ちなみに、放熱口から本体内部にホコリが入ってしまっても、中にホコリの受け皿みたいな放熱版が入っているので、そんなに気にする必要はないぞ。

◆「ウェティッシュダスター（大）」(880円①)。パソコン用のクリーナーだけど、ゲーム機本体のお掃除にも便利

◆写真のような自宅に置いてある洗剤を使おう。ただし、中性洗剤かどうか、しっかり確かめてね

Dr.マリオのアドバイス その1

スーパーファミコンをキレイにしよう

スーパーファミコン本体は、発売から約8年も経過しているし、本体の色がグレーなので、N64よりも汚れが目立っているんじゃないかな? お掃除の仕方は既に紹介したN64のものと、全く同じ方法で出来ちゃうのだ。ついでにファミコンを持ってる人も、これを機会にキレイにしちゃおう！

◆茶色くなりはじめた汚いスーパーファミコンも…

◆こんなにキレイになって、お母さんもウットリだ！

※各商品の価格のあとに表示してある丸数字はメーカーの番号です。問い合わせ先については101ページをご覧ください

N64本体をキレイにしよう PART-2

1・端子部分
2・本体を汚さないための工夫
3・ジュースをこぼしちゃったら
4・故障かな?

本体の外面は、汚れていてもゲームをプレイすること自体には、特に影響はなかったけど、カセットを差し込む端子の部分は、ときどきお手入れしないと、ゲーム画面が映らなくなったり、セーブデータに不具合が起きてしまう可能性もあるのだ。その他、ジュースをこぼしてしまった時の対処法なども、あわせて教えるぞ。

1 カセットを差し込む端子部分をお手入れして快適プレイ!

市販のクリーニングキットを使用する

➡ゲームショップなどで売っている、専用のクリーニングキットを使うと便利だぞ。まずはフエルトの部分にクリーニング液を少量つけよう。この液をつけすぎると、本体の誤動作の原因にもなるので、くれぐれも注意して欲しい

何回か抜き差ししてみよう

➡クリーニング液をつけたら、キチンと上下に垂直になるようにして、何回かゆっくりと抜き差ししてみよう。斜めに傾けたり、あわてて抜き差しすると、本体側にある爪みたいな部分が折れ曲がってしまうので気をつけてくれ

意外と汚れているものだ

➡これでお手入れ完了だ。フエルトにうっすらと黒い筋みたいなものがついているのが見えるかな。意外と汚れていることが多いぞ。ファミコンやスーパーファミコンも、同様の手順でお手入れできるので、そちらもやってみよう

エアスプレーでホコリを吹き飛ばす

➡端子の部分だけをクリーニングしてみたけど、もし差し込み口にホコリがたまっているようなら、エアスプレーで吹き飛ばしてみよう。噴射口を20センチくらい離さないと、エアスプレーから水分が出てくることもあるから注意してね

N64やスーパーファミコンは、カセットの差し込み口が自動的に閉まるような構造になっているけど、ファミコンは自分でフタをしないといけないので、端子部分が特に汚れやすいんだ。もしキミが今まで全然お手入れをしたことがなければ、このファミコン本体も、左で紹介した手順でお手入れすると、ウソみたいに順調にゲームが動作するようになるかも。

⬆ファミコンは、端子の汚れで画面が映らないケースが特に多いので、お手入れしてみよう

➡「NEWファミコンクリーナー」(2980円④) そうして立ち上がったN64とスーパーファミコンの本体端子と、カセットの端子をお掃除できる

⬅「エアダスター」(1900円①)。空気を強力に噴射して、ゴミやホコリを吹き飛ばす

3 本体にジュースをこぼしちゃったら?

万が一、本体にうっかりジュースなどをこぼしてしまった時は、直ちに電源を切り、本体を購入した店か任天堂に相談して修理してもらおう。基盤を交換することになっても、修理費用は4000～4500円程度と意外と安くすむことが多い。とにかく、こぼしてしまったら、電源を入れるのは絶対にダメだ!

➡こうならないように、ゲームで遊びながら飲食するのは止めたほうがよさそう イラスト・みうらゆうま

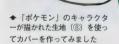
⬅この基盤を修理することになるケースが多いようだ

2 本体を汚さないための工夫

せっかくキレイにしたN64本体だから、なるべく汚れないようにしたいものだよね。だけど、床に直接本体を置いて遊ぶと、どうしてもホコリが付きやすくなってしまうし、何かを本体にこぼしてしまう原因にもなるんだ。そこで、本体を汚さないための工夫を少し紹介しよう。

オリジナルカバーを作ってみよう

N64本体は精密機械だから、ホコリっぽい場所は苦手なんだ。だから遊ばないときにそのホコリから守るために、オリジナルの本体カバーを作ってみよう。本体のサイズは、幅260mm×奥行き190mm×高さ73mmだから、36cm×29cm程度の生地があれば作れちゃう。でも、ここで注意してほしいのは、N64で遊ぶときには必ずカバーを外すことだ。カバーをかけながら遊ぶと、N64から発生する熱がうまく逃げないため、故障の原因になってしまうのだ。

↑『ポケモン』のキャラクターが描かれた生地（⑧）を使ってカバーを作ってみました

市販のN64収納用品を使う

大手ゲームショップなどで売っている、N64収納用品を使うのも、汚れを防ぐには実に効果的。カセットやコントローラも一緒に収納できて、スッキリ片づいちゃうスグレモノばかりだ。

◆「64プレイラック」(2800円②)。床に直接本体を置かないだけでも、ホコリ避けの効果は高いのだ。もちろんソフトやコントローラも入るぞ

◆「64キャリーバック」(2800円②)。ソフトやコントローラも収納できて、そのまま友達の家にも持って行けるので便利

◆「ゲーム機用バッグ」(5980円①)。N64だけでなく、他のゲーム機も収納可能だ

4 故障かな? ゲーム画面が映らないときは?

きちんと接続しているのに、ゲーム画面が映らない時は、まず本体とカセットのどちらに原因があるのか特定してみよう。他のソフトに差し替えてみて、1本だけが映らなかったら、そのソフトの端子が汚れているケースが多い。他のカセットを差しても映らないときは、本体側の端子が汚れているか、本体の故障が考えられる。端子をお掃除しても効果が無かったら、購入したお店か任天堂に相談してみよう。

■任天堂　お客様ご相談窓口　最寄りの窓口に問い合わせよう

本社	〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113	名古屋営業所	〒451-0041　名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.(052)571-2506
東京サービスセンター	〒101-0041　東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL.(03)3254-1647	岡山営業所	〒700-0026　岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.(086)252-2038
大阪支店	〒531-0074　大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.(06)376-5970	札幌営業所	〒060-0009　札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)612-6930

Dr.マリオのアドバイス その2

ACアダプタのコードを巻くのは止めよう

ACアダプタのコードを、ACアダプタ自体にクルクル巻きつけるのは、角にあたった部分のコードが痛んでしまうので止めよう。その他にも、もし何らかの原因で電源コードに傷がついてしまったら、感電などの思わぬトラブルを防止するために、速やかに新しいものと交換しよう。

◆「ファミコンやスーパーファミコンのACアダプタも、このようにキツくぐるぐると巻き付けるのは止めておこう

遊び終えたら電源プラグは必ず抜く

カセットのパッケージの中にも、注意書きが入っているけど、遊び終えたら必ず電源プラグをコンセントから抜こう。プラグを差しているだけで電気を消費するので、省エネにもなるぞ。

◆「カセットのパッケージに入っている「安全上のご注意」やN64本体の「取扱説明書」は、トラブル防止のために、色々と書かれているので、念入りに読んでほしい

テレビの前面端子にAVケーブルを繋ぐのは避ける

AV端子が前面にも付いているテレビが多いけど、ここにAVケーブルを繋ぐと、ケーブルを足に引っかけて端子を痛めてしまうこともあるぞ。背面にある端子に繋いで、市販のAVケーブルセレクタを利用するのがオススメだ。

◆「何度もケーブルを抜き差しすると、端子の接触が悪くなって、画面が映らなくなってしまうこともある

コントローラをキレイにしよう

コントローラはN64本体と違って、いつも手に持って使うものだから汚れやすいよね。特にポテトチップなどのお菓子を食べながら遊んだりすると、油でベタベタ汚れるだけではなく、コントローラの動作に不具合が生じてしまうこともあるんだ。そんな時の、お手入れの仕方やメンテナンス方法をこのページで紹介しよう。

1 コントローラ外面のお掃除

スプレー洗剤を使うと便利

➡単純なホコリなどの汚れは、雑巾でカラ拭きするだけで十分に落ちるけど、ベタベタした汚れは93ページで紹介したように、雑巾に薄めの中性洗剤を少しつけて（もちろんよくしぼること）拭くか、OAクリーナーを使うとサッパリするぞ

手アカで黒ずんだ汚れ

➡コントローラの側面にある溝や、裏面のネジ穴の部分に、手アカで黒ずんだ汚れが目立つことがあるけど、これはコントローラの動作そのものには全く影響がないので、気にしないでそのまま放っておいても大丈夫だ

どうしても気になるなら

➡上の項目にある、コントローラの側面の手アカ汚れがどうしても気になるなら、ボタンのゴムなどを交換する際など、コントローラを分解したついでに掃除をしてみるといいだろう。綿棒でこすればキレイになるぞ

キレイさっぱり美しいコントローラ

➡キレイになったコントローラでゲームを遊ぶのは、やはり気持ちのいいものだ。コントローラの汚れは仕方がないものなので、またベタベタ汚れが気になりはじめたらこまめにお掃除して、いつも快適なプレイといきたいよね

2 コントローラの裏側は？

コントローラパック差し込み口にホコリが入らないか心配な人は、普段からコントローラパックを差しっぱなしにして、ホコリよけのフタ代わりにして使うといいぞ。もしホコリがたまってしまった場合には、94ページで紹介した、エアスプレーで吹き飛ばせばキレイになるぞ。

➡コントローラパックを差したままなら、置き方を心配しなくてもいいのでオススメ

➡パックを差さないで、このような状態で置いておくとホコリが入り込みやすい

3 コントローラの収納

『マリオカート64』をはじめとして、4人同時対戦が楽しめるソフトが多いN64。コントローラを4つ持っている人も多いんじゃないかな。でも4つをキレイに片づけるのも大変だよね。そこでコントローラの収納にピッタリなものを見つけてきました。下にあるのがそれで、本来はキャップ（帽子）ケースなんだけど、ちょうど4つ入ってN64にピッタリだ。

⬆コントローラのコードを、このように巻き付けると便利。でもキツく巻きすぎないようにね

➡東急ハンズ渋谷店で見つけた「キャップポケット」(1800円⑨)。N64のコントローラがすっぽり収まるスグレモノ

⬅コードを巻き付けてから、このように収納する。壁にも掛けられるから、置場所にも困らなくてすごく便利だ

4 3Dスティックをキレイにお掃除

◆編集部のコントローラーはこんなに汚いけど、普通はプラスチックにホコリが付着した、黒ずんだ汚れが多い

◆ここでも綿棒が大活躍。ゲーム機のお掃除には欠かせない存在だ。なにも付けないでも十分にキレイになるぞ

◆これですっかりキレイになったね。実は3Dスティックのお手入れは、読者からの質問が多かった項目なんだ

3Dスティックの周囲に白い粉がたまることがあるけど、これはプラスチックが擦れて生じるもので、ゲームの動作に影響を与えるものではないんだ。でも、3Dスティック自体がかなり汚れて、操作するときに引っかかりを感じるほどであれば、綿棒を使って汚れを取ってみよう。3Dスティックの根元にもゴミがたまることがあるけど、そんな時も、内部に入り込まないように気をつけながら、ていねいに綿棒で取っちゃいましょう。

5 3Dスティックやボタンの反応が悪くなったら、部品を交換してみよう

◆まずはコントローラの裏面にあるネジを外してみましょう。外したネジはなくさないようにしよう

◆3Dスティックを交換する時は、さらにネジを3カ所外す。ちなみに上にのっているのはZボタンのゴムだ

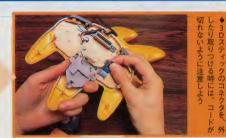
◆3Dスティックのコネクタを、外したり取りつける時には、コードが切れないように注意しよう

◆L・R・Zボタンのゴムを取り替えるのは、コントローラを開ければすぐにできる。Lボタンはグレーのゴムだぞ

◆コントローラ内部の基盤を取ってボタンのゴムを交換しよう。手に持っているのはABCボタンのゴムだ

3Dスティックや各ボタンの反応が悪くなったときに、すぐに新しいコントローラと買い替えるのはもったいない。実は任天堂ではコントローラの各部品を売っているんだ。最も高い3Dスティックは800円だけど、ボタンのゴムは100円程度で済んじゃう。ただし、この作業は簡単ではないので、自信のない人はやっちゃあダメだぞ。

◆3Dスティックは800円。普通、ゲームショップに置いてあることはほとんどない。もし、必要であればお店の人に相談してみよう

◆各ボタンのゴムが大集合。ABCボタンがひとつのゴムにまとまっていたのはちょっと意外でした

【注意とお願い】ゲーム機を分解するとメーカー保証がきかなくなります。だから、交換に失敗してしまうとかえって修理にお金がかかってしまうこともあるので注意しましょう。

ツートンコントローラを作ろう

コントローラを2つ以上持っているなら、ツートンコントローラを作るのも面白いぞ。手順はカンタン。両方のネジを外したら、コントローラの下半分をそれぞれ入れ替えれば完成だ。

◆『ポケモンスタジアム』の発売を記念して、緑と赤の『ポケモン』ツートンカラーにしてみました

コントローラパックを収納できるモノ大募集!

今回の特集のために、コントローラパックを上手に収納できるものを探し回ったんだけど、残念ながら見つからなかったのだ。そこで、もし良いものがあったら、巻末にある編集部の住所の「CP係」まで、ハガキかFAXで教えてくれ! 採用者には記念品を送るぞ。キミの住所・氏名・電話番号も忘れずにね。

◆タバコのケースに収納するという手もあるんだけど、どうも格好悪いのだ。何かないかな…

カセットをキレイにしよう

汚れることによって、画面が映らないなどの動作不良を起こしやすいのは、実はカセットの端子部分なんだ。普通に遊んでいても、端子が汚れてしまうのは仕方のないことなんだけど、ちょっとした工夫をすれば、かなり汚れを防ぐことができるぞ。そこで端子のクリーニング方法と、汚さないための工夫をご紹介いたしましょう。

1 カセットの端子部分をクリーニングしてみよう

端子をお掃除するには、何もつけない綿棒で軽く端子をこすれば汚れは落ちるけど、もしひどい汚れなら、電器店などで売っている、湿式のビデオデッキクリーナーに付属の「ヘッドクリーニング液」を、綿棒にほんの少しつけてこすろう。94ページで紹介した「NEWファミコンクリーナー」も、端子部分をこするためのキットとクリーニング液が付属しているからオススメ。

端子が汚れるとこんな症状の原因になるのよ

セーブデータが消えたり、映像が出なかったり、ゲームが途中で止まることもあるぞ

コレは絶対にダメ!

◆端子部分に息を吹きかけて接触を良くする、いわゆる「魔法の息」は絶対にダメ。これは端子が湿気を帯びることによって、一時的に通電がよくなるだけで、端子をサビさせてしまう原因ともなるのだ

◆カセット外面が汚れていたら、ついでだから拭いちゃおう。シールの部分に水分が付くとシミになるのでカラ拭きで

◆ヘッドクリーニング液を使う場合は、液のつけすぎには注意してくれ。液が乾いてからゲームで遊ぼう

Dr.マリオのアドバイス その3

ゲームボーイもキレイにしてみよう

『ポケモンスタジアム』の発売と同じ8月1日に、任天堂からゲームボーイ用の「クリーニングキット」が発売されたのは知っているかな?これ1つで本体もカセットもお掃除できちゃう。ゲームボーイは、外に持ち歩いて遊ぶことが多いだけに、かなり汚れていそうだから、これを機会に、お掃除してみるといいかもしれないよ。

◆本体の端子は、カセットの形をしているクリーナーを抜き差しするだけでOKのカンタンさ

◆GBのカセットは小さく、端子をお掃除するにも綿棒が入りにくかったので、これは便利だ

◆これが「クリーニングキット」(800円⑩)。GB専用だけど、これがあればN64のカセットも掃除できるよ

◆なんの変哲もない「綿棒」。ゲームのお掃除用に1つあると便利

TDK Wケアパック

◆電器店などで売っている「ビデオクリーナー」。「湿式」と「乾式」の2種類あり、湿式の方にクリーニング液が付属している

◆またまた登場の「NEWファミコンクリーナー」。本体とカセットの両方の端子をお掃除できるのだ

2 カセットを汚れから守るヒケツ

今までのページを見てもらって、本体やカセットの端子部分が汚れると、その端子の接触不良が起きやすくなると分かってくれたかな? その接触不良が起きると、ゲーム画面が映らなくなったり、うまくゲームデータのセーブが出来なくなるなどの、いろいろなトラブルが起こるよね。N64本体の端子部分には、カセットを差していないときは、シャッター状のフタがされるので、ホコリなどは入りにくい。だけどカセットは端子がむき出しになっているので、ホコリが入らないように、ちょっとひと工夫してみよう。

◆カセットを寝かせたまま置くのは、端子の部分にホコリが入り込みやすくなるので止めよう

◆立てておくだけでも、ホコリが入りにくくなり、ずいぶんと汚れ方が違うようになるぞ

3 ティッシュの箱を使ったカセット入れ

カセットを立てた状態でしまっておくためには、市販のN64カセットケースを利用すれば便利(次のページを見てね)だけど、ここでもひと工夫。コンパクトサイズティッシュの空き箱の上面を切り取ってみよう。すると、あらビックリ! N64のカセットが、ちょうど収まるサイズなのだ。カンタンにできるから、是非試してみてほしいぞ!

◆「ポケモンセンタートーキョー」で売っていた「ポケモンティッシュ」(500円⑤) の箱を使ってみました

◆びっくりするほど、ぴったしサイズでしょ。環境にやさしいし、ぜひマネしてみてね

4 カセットの箱や説明書をキレイなまま保存しよう

せっかく買ったゲームだから、カセットのパッケージや説明書は、キレイなまま大事に取っておきたいよね。遊ぶたびに、いちいち箱からカセットや説明書を出し入れすると、すぐに傷んでしまうぞ。そこで、普段はほとんど利用しない箱は、折り畳んでコンパクトに収納し、見る機会の多い説明書はファイルにしまっておこう。

◆箱をそのままの状態で置いておくと、ずいぶんとスペースを取ってしまうし、何かのはずみで踏んでしまうことも多い

◆箱の底にある、組み合わせてある部分をていねいに外そう。4本分の箱が、こんなに薄くなってしまうんだ。これなら場所もとらずにコンパクトに片づけられるよね

◆このトレイは、工場などからの運送中に、精密機器であるカセットを壊さないためのクッション材でもあるんだ。だけど普段遊ぶときには必要ないので、重ねてしまっておこう

◆説明書がピッタリと収まる「キングクリアファイル」(330円〜⑥)。説明書だけでなく、プラスチック製の操作説明書も、もちろんこのファイルに入るぞ。遊ぶときに出して読もう

N64を整理すればもっと楽しくなるぞ！

N64専用のケースや収納棚はいくつかのメーカーから発売されているけど、ここではそれらの商品を含めて、あれば便利なグッズを紹介しよう。整理棚などは材料を買ってきて自分で作るのもいいぞ！

◆N64専用ではないけれど、ゲーム機専用の机が発売されていたのだ。N64がのっている小机を手前に引き出せば、テレビから離れてプレイすることも可能だ。（19800円①）

カセットをホコリから守ろう！

まずは市販のN64専用ケースを2点紹介しよう。どちらも大切なカセットをホコリや湿気から守るのにとてもいい。ただし、いくつかのケースを買ってきて重ね置きできないのが難点といったところか。

◆こちらは黄色のフタをガレージのシャッターみたいに開閉できる「64ソフトラック」（1200円②）。N64ソフト専用で、8本の収納が可能だ

◆ヨッシーのイラストがかわいい「64ミニラック」（1300円③）。フタが透明なので、どのようなソフトが入っているかひと目でわかる。N64ソフトは8本入り、SFCソフトも収納可能

無印良品で発見！ カセットケース

今回の特集のために、N64カセットをキレイにたくさん収納できるケースを探しまわったのだけど、ほとんどのものが大きすぎたり、小さすぎたり。でも無印良品にあったのだな、ちょうどいいサイズのケースが。とにかくいっぱい入るので、空きスペースにはコントローラパックや取説を入れておくといいかも。

◆デザインがとてもよく、作りもしっかりしている「硬質パルプボックス」（6800円⑦）。引き出しが4つついているので48本のN64ソフトの収納が可能だ。色は黒とグレーの2色

◆こちらは「ダンボールボックス・引出式」（1200円⑦）。自分で色を塗ったり、好みの生地を貼ったりして演出することもできる。N64ソフトはなんと68本も入ってしまうのだ

ついでにポケモングッズも整理しよう！

1400種類もあると言われるポケモングッズ。かわいいポケモンをお店で見かけるとつい衝動買いしてしまうのが人情だよね。でもその整理となると数が多すぎて大変、というわけで、またまた無印良品でおしゃれなケースを見つけたので紹介しよう。

◆スーパーなんかで売ってるポケモンのソフビ人形がぴったし入るのだ

◆ねっ、ねっ、とってもおしゃれでしょ！ 12匹のポケモンを飾ることができる「アクリル仕切付ボックス　大」（1200円⑦）。小型のタイプもあって、こちらは6匹のポケモンを入れることができて750円

◆ほら、このとおりSFCカセットも入れることができるビッグサイズなのだ

E3プレゼント（8月号）の当選者発表！その1 ●「荒川さんサイン」山田亮太郎（神奈川）田中敏裕（静岡）●「宮本さんサイン」仲村太郎（東京）山田朋斉（秋田）●「田中さんサイン」桜井竜美（宮城）塚本真弓（岡山）●「任天堂キャップ」西川浩史（神奈川）長久大祐（富山）丸山朋一（東京）嶋田加寿樹（京都）増永直久（千葉）風間裕（新潟）笠間建（宮城）杉山広樹（静岡）荻野法子（埼玉）●「マリオベビー服」日高あづさ（愛知）●「カートパズル」広田健祐（青森）

64ドリームを長持ちさせる法

読者のみなさんからいただくハガキで多いのが「表紙がとれやすいので何とかして！」というもの。確かにライバルの電撃64みたいに、平とじ製本にすればいいのだけど、いろいろ事情がありまして…。ゴメン。というわけで、64ドリームの保存の仕方を考えたので参考にしてください。

◆無印良品の「再生紙クラフトマガジンホルダー」（700円⑦）を使えば、本棚もスッキリするし、何より長期の保存が可能になるよ。64ドリームなら6冊、ちょうど半年分を綴じることができるのだ

N64もスーパーファミコンも全部まとめて収納しよう！

◆このシステムラックは新しいハードが発売されても、ソフトが増えてきてもユニットをどんどん買い足していけばずっと使えるスグレものなのだ。いちばん上と下の2つが「64システムラックDX」（3980円③）、スーパーファミコンが入ってるのが「64コアユニットA」（2300円③）、上から3段目のユニットは「64コアユニットB」（2500円③）。天井の高さまで積み上げよう

【予告】今月号の特集で紹介した一部の商品については次号でプレゼントいたしますのでお楽しみに！

◆ホルダー買うお金のない人はイラストの方法を試してね

Dr.マリオの提言

自分でペインティングしてマイコントローラを作ってみよう！

『MOTHER3』のアートデレクターの伊藤紅丸さんにお借りしてきたのが、豹柄のコントローラ。64ドリームをずっと愛読されてる賢明なる読者のみなさんなら「アレと同じ！」とお気づきのはず。そう、2月号で紹介した紅丸さんのシューズとお揃いの柄だったんですね。みんなもトライしてみてはどう？

◆紅丸さんは『ポケモンスタジアム』のスーパースペシャルチーフモデラーの仕事もされていたのだ

◆これが、豹柄のシューズ。コントローラとお揃いの柄だなんて、スゴイ！

そうしてエンディングを迎えた…。果たしてバナナは進化するのか？

バンザーイ！やったちょんまげ！

こんどは「メロンくばり」を覚えるぞ！

◆今回の特集のために、都内や横浜のデパートやショップを足を棒にして歩き回り、編集部のN64やカセットをピカピカにキレイにした2人。フカミはいよいよ、「夕張メロン」に進化するのか？

メロンなんて高いもん買えるわけないやろ そんなアホなこというとらんとはよ、わしの机をかたずけ〜な！

◆編集部の予算の都合で「夕張メロン」に進化できなかったフカミ・バナナ。でも、編集部でいっぱい経験値をつめば、いずれメロンに進化する日もやってくるだろう。がんばれバナナ！

メーカー問い合わせ一覧

＊各商品の価格のあとの丸数字は各メーカーの番号になっています

No.	メーカー	電話
①	サンワサプライ	☎086-223-3311
②	信誠	☎072-24-5411
③	モリガング	☎0726-32-3126
④	パルテック	☎0798-64-9175
⑤	大昭和ファースト	☎03-3281-5531
⑥	キングジム	☎03-3864-1234
⑦	無印良品 青山3丁目	☎03-3478-5800
⑧	トミー	☎03-3693-8661
⑨	BE・GO・T	☎0551-25-3206
⑩	任天堂	☎075-541-6113

E3プレゼント（8月号）の当選者発表！その2 ●「ソフトケース」佐藤裕也（福岡）●「任天堂カレンダー」豊島由佳（千葉）畠山小夜香（埼玉）●「ポケモンシール」古田正子（岡山）吉村尚子（京都）●「ぬいぐるみ」山名和美（山口）中村祐美（北海道）田辺友基（東京）宮浦きみえ（岐阜）名取麻衣（神奈川）●「ポケモン人形」岩島大悟（東京）田中孝幸（山口）●「グッズ詰め合わせ」作井裕紀（岐阜）渡部雄太郎（福島）戸塚和人（静岡）●「おもちゃ各種」市川俊之（京都）（敬称略）当選おめでとう！

教えて本郷さん N64の質問箱

取材・構成／編集部

読者のみなさま、残暑お見舞い申し上げます。っていうわけで、暑い暑い夏ももうすぐ終わり、天高く、ゼルダの出る秋がやってきます。そうです、食欲の秋、ゼルダの秋がやってくるのです。秋の夜長にゼルダ三昧～(しつこいって!)。それでは今月もご登場いただきましょう。本郷さん、どーぞ!

「ホンゴーさんってとってもナイスなキャラクターで好きだなぁ～」ってイラストを送っていただいたのは2児のママの松本郁子さんです

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

糸井重里さんの西武の広告「不思議、大好き」が話題になった1981年に任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。休日にお子さんを連れてプールに行った本郷さん、「風邪をひいてて泳げなかったんですよ。なのでプールサイドで横になっていたら、つい熟睡してしまいましてね」。それで目がさめたときは背中が火ぶくれ状態だったとか。お父さんも大変なのだ。

『ポケスタ』の次に出るソフトはなんですか?

新潟県・アイススコアさん

順当にいくと『ゼルダ』でしょうね。

まあ、『ゼルダ』の前にほかのソフトが出ることもあるかもしれせんが…。宮本も夏休み返上で頑張って作っていますから、きっと『ゼルダ』が『ポケスタ』の次のN64ソフトになるでしょう。年内に任天堂から発売されるソフトは、この『ゼルダ』に『バンジョー』『ピカチュウげんきでちゅう』の最低3本を予定しています。『ゼルダ』の発売日や、その他のソフトやゲームボーイカラーのスケジュールに関しましても、64ドリームの次の号では発表できると思いますので、楽しみにしていてください。

「ゼルダさえ出てくれれば…」。この言葉を何度呪文のように唱えたことだろう。しかし、そんな呪縛からもあと3ヵ月以内には解放され、ニワトリさんを思う存分投げ飛ばせる日々がやってくるのだ

『F-ZERO X』の発売でハードの売り上げは伸びましたか?

大阪府・NIRVANAさん

数字はあがってきてますね。

任天堂で独自に調査しているデータでは結構いい数字があがってきていますが、別のところで発表されている数字を見ても、以前よりは1桁は増えていますからね。そのような結果から見ても『F-ZERO X』をキッカケにN64本体を購入されたユーザーの方も多いと思います。『ポケモンスタジアム』がハードの売り上げに貢献したかどうかについては、まだ発売されたばかりなのでわかりませんね。

『F-ZERO X』と『ポケスタ』発売後、編集部の近くのショップをチェックしていたのだが、N64本体が目に見えて減っていくのがわかったぞ

『F-ZERO X』の雑誌広告は何種類あるんですか？

京都府・谷田博秋さん

結構ありますよね。

大きく分けて、登場人物をメインにしたものと、1500キロのスピードをコンセプトにした広告の2パターンですね。そのなかでいくつかのバリエーションを作っていたんですが、64ドリームなどのゲーム専門誌やマンガ雑誌などにはテレビCMと同じイメージのタレントを使った広告（写真右側の3点）を出すようにしていました。反対にイメージ優先の広告（写真左側の2点）については、たとえば「Tokyo Walker」などの一般の雑誌に掲載するようにしたんですね。

『F-ZERO X』雑誌広告集

↑一般誌に掲載された2パターンの広告。コピーは「あなたは、音速を超えた世界を視たことがあるか？」。エフゼロマシンが自由の女神（写真上）とモアイをなぎ倒しているぞ

↑こちらはゲーム雑誌に掲載された3パターンの広告。64ドリーム9月号はサムライ・ゴローの広告だったんだけど、ライバルの電撃64にはジョディー・サマーが。なんだかうらやましかったのだ

『F-ZERO X』のCMで言っている「秒間60フレーム」って何？

神奈川県・ジェフ・マントさん

1秒間に60枚の絵が変わるということなんです。

1秒間に表示される画面の枚数が多ければ多いほど、映像はなめらかになってスピード感が出てくるんです。テレビアニメーションではせいぜい秒間に15～24コマ表示しているくらいで、これまでのテレビゲームでも30フレームが一般的なんです。『F-ZERO X』では秒間60フレームを実現するために犠牲にした部分もあって、たとえば背景の絵がシンプルになっているのもそういう理由からなんです。でも、凝ったビジュアルよりもこの『F-ZERO X』ではとにかくスピード感を最優先させたかったわけなんですね。それに、30分の1秒でマシンが反応する場合と、60分の1秒で反応するのとでは明らかにコントローラの操作感が違ってくるんですね。

←背景は他のレースゲームと比べてもとてもシンプル。でも、だからこそ、のちに発売される64DDを使って自分のコースを作れたりするようになるのだ

『F-ZERO X』の追加ディスクはいつごろ出るんですか？

石川県・KULAさん

早くても年末でしょうね。

なにしろ64DDが発売されていなければ、追加ディスクは出せないわけですから。『F-ZERO X』の発売からあんまり時間が開きすぎてもいけないと思っていますし、なんとか年内に出したいとは思っているんですが…。

↑先月、あるコンピュータ雑誌で初めて公開された『F-ZERO X』のコースエディターの作成画面。自分で作ったコースが走れるなんてワクワクするでしょ

『F-ZERO X』のXコースはだいたい何コースあるんですか？

千葉県・謎の人物24号さん

無限と思っていただいていいでしょう。

その場でコンピュータが自動的に生成していますから、無限大なんですね。同じコースは何度遊ぼうが2度と出てこないようになっているんです。ですから、たまに変なコースも現れることもあるかもしれないですね。

はみだし質問箱

Q 『ポケモンスタジアム』は100万本売れそうですか？（神奈川県・鈴木雅也さん）

A 「そりゃあ、売れるでしょう。たぶん、お盆のころにはその数字は達成していると思います」

はみだし質問箱

Q ポケットピカチュウは何個売れましたか?(東京都・首藤聡さん)

A 「かなり売れましたね、ポケットピカチュウは。すでに400万個の大台を突破しましたからね」

『ポケモンスタジアム』の実況の人は誰ですか?

大阪府・ホンゴウ64さん

プロの声優さんですね。

アーツビジョンに所属する長谷部浩一さんという人で、まだ声優としてデビューされて間もない方なんですが、『ポケモンスタジアム』の実況に相応しいということで何人かの声優さんのなかから選ばせていただきました。実況の録音を行ったのは任天堂の京都本社です。まず『ポケスタ』の画面を見ていただいてからアフレコに入ったのですが、叫ぶセリフが多くて大変だったようですね。でも、『ポケスタ』をとても気に入っていただいたようで、ゲームボーイのソフトをすぐに買われたようですよ。

➡最初に出てくる画面ってポケモンセンターのコンピュータをイメージしたんだろうな。ところで、つい3Dスティックを操作して「あれ?動かないなあ」って思う人って多くない?

64DD版『ポケスタ』を出す予定はありますか?

神奈川県・バーチャルボーイ64さん

もちろん検討はしています。

今回の『ポケスタ』には40匹のポケモンが登場していますが、それ以外のポケモンでもすでにできあがっているものもありますし、64DDの追加版というところで検討はしています。ですから、どんな形になるのかはわかりませんけど、将来的には151匹で遊べるようになるでしょうね。ただ、64DDも発売されていないわけですし、続編を年内とかに出すのはムリでしょうけど、まあ、とりあえず今回発売されたばかりの『ポケスタ』で遊んでいただければウレシイですね。

⬆あのう～、都内某所で見てしまったんです。『ポケスタ』には登場しないドククラゲやガーディがコンピュータの画面で動いているところを。確かに『ポケスタ』の続編は作られてます。だから安心してね

『ポケモンスタジアム』のCMのセリフが変わったのはなぜ?

神奈川県・ルイージ丸山64さん

ああ、あのピカチュウのやつですね。

最初は「3Dのピカチュウに会いたいな」だったのが、「かっこいいピカチュウに会いたいな」に変わったっていうことですね。「3D」というのはピカチュウにかかる言葉として相応しくないと、制作者の方から指摘をいただいたんです。ピカチュウというのは生き物なのに、「3D」というコンピュータ用語を使うと、なにかデータみたいな冷たい印象がありますよね。それで「かっこいい」に変えることになったんです。

➡キミはかっこいいピカチュウに会えたんだよね。それにしても、このCMの女の子は誰?(左上の数字は気にしないで下さい。お願いだから)

ポケモンリーグの決勝はどこでやるの?

千葉県・類～似-4もさん

テレビ東京の「64マリオスタジアム」でやります。

番組はテレビ東京のスタジオで収録することになっています。ただ、ポケモンリーグ専用のトラックが大きすぎてスタジオには入らないんですね。なので、残念ですけど、番組にはトラックは登場しないことになるでしょう。ところで、この「64マリオスタジアム」は任天堂が提供している番組なんですが、テレビ東京系のテレビ大阪は京都や僕の住んでいる大津では映らないんですよね。ですから、番組については会社でビデオをチェックするようにしているんですよ。

➡ポケモンバトルツアー'98の会場にあった「ポケモントラック」。運転手はロケット団だったぞ(おいおい)

ポケモンのアクションゲームを出す予定はありますか？

福岡県・しそさん

いろんな企画が動いていますね。

⬆ポケモンのソフトのなかでも期待度急上昇中なのがこの『ピカチュウげんきでちゅう』。キミのしゃべった言葉をピカチュウが理解するんだよ。ちょっと想像しただけでもドキドキするよね。それにピカチュウ以外のポケモンも登場するというからホントに楽しみ。次号では、詳しい情報を掲載できると思うので、待っててね

これから発売されるポケモンのN64ソフトは『ピカチュウげんきでちゅう』と『ポケモンスナップ』になりますが、すでに発売中の『ポケスタ』を入れても、自分でポケモンを操作するようなゲームはないんですね。いわゆるポケモンの世界観というものがありますから、マリオのようにピカチュウを動かすようなアクションゲームは作りにくいと思います。でも、まだ発表していないポケモンがらみのソフトはいくつか動いているのは事実ですのでいずれ発表できると思います。

【お知らせ】次号より『ピカチュウげんきでちゅう』の質問コーナーをスタートします。詳しくは109ページを見てね

『ゼルダ』に期待してもいいでしょうか？

北海道・89式さん

期待しましょう！

日本でもそうなんでしょうけど、アメリカでも期待度は高いみたいですよ。E3での発表会で流された映像を見た人たちの反響がとても大きくて、アメリカで発行されているニンテンドウパワー誌にもユーザーの方から「『ゼルダ』の特集を大きくやってほしい」という声が多く寄せられているようですね。

⬆日本人も『ゼルダ』には超期待しているよっ！ で、写真は秋田県の山田朋斉さんから送っていただいたイラスト。ガノンドロフをのぞき見するリンクとゼルダ姫（9月号22ページ参照）なんだけど、実にいい雰囲気が出てるよね

『ゼルダ』の発売日が海外で決まっているのはなぜ？

鳥取県・立木あやさん

その時期を外すわけにはいかないんですね。

日本でもクリスマスシーズンはソフトが売れる時期ですが、とくにアメリカでは、クリスマス前の、あのかぼちゃをかぶるお祭り…じゃない、えーと何でしたっけ。そう、感謝祭！ サンクスギビングデー*ですね！ アメリカではその日までに製品が出ていないとなかなか売れないんですね。それで、アメリカ版の『ゼルダ』は間違いなくその日に間に合うだろうということで発表したわけなんです。

もちろん日本ではアメリカよりも早く発売しますのでご安心ください。それにE3で発表したのは、やはり発売日が決まっていないと商談ができないというわけなんですね。

＊サンクスギビングデー＝1620年、メイフラワー号でアメリカに渡った清教徒たちが最初の収穫を祝ったことからはじまったお祭り。11月第4木曜日なので、今年は26日。『ゼルダ』発売の3日後だ

➧『E3でカタログ展示していたリンクのフィギュア（8月号の特集記事の写真と同じです）。で、よく見たら右手に剣が。まずいぞ、これは

はみだし質問箱

Q『ヨッシー』以外の2Dアクションゲームは出ませんか？（熊本県・松本美穂さん）

A「『ヨッシー』の続編は作るんでしょうけど、そのほかではタイトルはあがっていませんね」

Q『テン・エイティ』の続編は出ないのですか？(青森県・ほっけのひらきさん)

A「続編の構想はありませんね。ただ、リアル系のゲームとしてはいくつか企画が進行していると思います」

アメリカ版の『ポケモン』は日本のGBでも遊べるの？

神奈川県・シモッチさん

ゲームボーイは世界共通ですから。

もちろん遊ぶことができます。各国で売られているソフトは違っても、ハードの方はどこの国に行っても同じ仕様なんです。もちろんパッケージや、取扱説明書はそれぞれの国のデザインになっていますけどね。テレビゲームの場合は、電圧やテレビの方式などが国によって異なりますのでどうしても同じ仕様にできないんですが、ゲームボーイの場合は同じ電池で動くということもあって、共通の仕様にしているわけなんです。ただ、前から申し上げているように、アメリカの『ポケモン』を買ってきても、日本のソフトと交換したり対戦することはできませんのでご注意ください。

⬆アメリカで発行されているニンテンドウパワー誌では、今月からポケモン特集がスタート。フィルムコミックもやっているぞ

はやく『バンジョー』を発売してください。

神奈川県・Tim Stamperさん

アメリカでは発売しましたよね。

日本での正式な発売日は来月号でお伝えできると思っています。本当は早く出したいところなんですが、"バンジョーとカズーイ"って聞いても日本ではあまりなじみがないですよね。とくにカズーイについてはどんな楽器かわからない人が多いでしょうし。ですから、キャラクターの認知度をあげるための仕掛けを考えているところなんです。ゲームがとても良くできているだけに、大切に世に送り出したいと考えているんです。

➡日本のマーケットで成功させるためにはアニメ化するのもひとつの方法。もし、ディズニーアニメのような『バンジョー』が放送されるようになれば、認知度は大幅にアップするんだろうけどね

『パーフェクトダーク』について詳しく教えて！

大阪府・忍転動fanさん

まだ詳しくお話できる段階ではありません。

⬆2023年の近未来が物語の舞台になっている『パーフェクトダーク』。主人公は若くて有能な工作員、ジョアンナ・ダークだ。で、"パーフェクトダーク"というのは彼女のコードネームなのだな

登場人物が違うので「続編」というわけではありませんが、『パーフェクトダーク』と同じチームの作品である『ゴールデンアイ』はアメリカで今だに売れていますし、日本でも口コミや雑誌なんかで「海外で高い評価をされている」と紹介されていたりするものですから、ドカーンとは言いませんけど、発売から1年以上たったにもかかわらずまだまだ売れつづけているんですね。ですから『パーフェクトダーク』が完成すれば日本でもぜひ発売したいソフトですよね。

『MOTHER3』のサブタイトルがなくなったワケは？

東京都・うえ～のれ～すさん

商標的な問題があったんです。

ですから以前に使っていた「奇怪生物の森」は使用できなくなりまして、サブタイトルをどうするかについては先送りになっているんですね。まあ、何か別の名称がつくと思いますけど、『MOTHER3』だけでも、シリーズ最新作というのはわかると思いますし、サブタイトルなしで発売される可能性はあると思います。

➡『MOTHER2』の発売直前祝賀会で挨拶する糸井重里さん。『ゼルダ』の原稿を書いている某おぜきゆうしにお借りした貴重な写真なんだけど、1日も早くこのようなシーンを見たいよね

1本のソフトで制作期間は最高でどのくらいかかるんですか？

山口県・和江さん

う〜ん、お答えするのは難しいですね。

普通は、1人や2人のプログラマーの人なんかが基礎実験みたいな形からスタートするんです。それで、「企画を商品化しよう」という話になったときに、そこにスタッフを少しずつ増やしていって制作チームができていくんですね。ですから、その基礎実験から入れると3年くらい制作にかかるソフトもあるでしょうし、それ以上の期間がかかるものもあるんですね。もちろん全てのソフトがそれくらいの時間がかかるというものではなくって、たとえば『テン・エイティ』は、制作がとても順調に進んだので1年くらいの制作期間で完成したんですね。

↑『F-ZERO X』やってからこの『テン・エイティ』をプレイすると「画面が止まって見える」という声も寄せられるんだけど、やっぱり操作感とグラフィックはすごいと思うぞ

N64でパズルゲームは出さないのでしょうか？

東京都・ポニーニョさん

パズルゲームは作っていますよ。

具体的にはまだお話できませんが。N64ではいくつかあると思いますよ。それが全くの新作というわけでなく、スーパーファミコン版のパズルゲームをN64で出したらこんな新しいことができるということで、いくつかの企画が進行していますね。発表もそんなに遅い時期にはならないと思います。

↑『テトリス』の版権をもつヘンク・ロジャース氏は「4人対戦できる『テトリス』をN64で作ってます」ってアトランタで語っていたんだけどなあ。それに、本郷さんの奥さんが大好きな『パネルでポン』のN64版が出てくるかもね

ゲームボーイカラーについていろいろ教えて！

沖縄県・チュウチュウタコカイナさん

サイズはGB(ゲームボーイ)ポケットとほとんど同じです。

ただ、画面は少し小さくなります。本体の色は、いま発表しているのはパープル1色で、あの色で出すことは決まっていますが、他にもいろいろ考えていて、場合によっては同時に数色のゲームボーイカラーを出すこともあるかもしれません。普通はカラー液晶というと、画面がバックライト式なんですね。でも、ゲームボーイカラーで採用しているTFTカラー液晶というのはバックライト式ではないので電池の消耗が少なくてすみ、長時間のプレイが楽しめるのがウリになっているんです。いずれにしても、今後はゲームボーイの新作ゲームの全てがカラー対応になっていくでしょうね。

↑こちらはカラー対応のソフトになる『ポケモン金・銀』の画面。ホントに発売が待ち遠しいのだけど、年内にゲットするのはムリ？

◆発売予定は9月下旬だったけど、ちょっと遅れるようなウワサもあるゲームボーイカラー。いずれにしても「出たら即買い」でしょうね。だって本当にキレイな画面なんだもん

はみだし質問箱

Q 64DDを使った電子出版事業を立ちあげるって本当？（千葉県・類〜似・4もさん）

A 「書き込みできる64DDの構想のひとつですね。まだ発表できませんが企画は進行中です」

はみだし質問箱

Q 本郷さんがいちばん好きなポケモンはなんですか？（徳島県・モトミヤシゲルさん）

A 「やっぱりカビゴンでしょう。憎めないところがいいですよねえ～（笑）」

ゲームボーイカラーの画面が見たい！

広島県・ドラえぽんさん

近いうちにお見せできるようになるでしょうね。

『テトリスデラックス』と『ゼルダの伝説～夢を見る島』、それに『ワリオランド2』の3本のソフトについては最終版に近いものがあがってきているので、画面くらいは早々にお出しできると思います。でも、ゲームボーイカラーというのはきめ細かな液晶で見るからこそとてもきれいに見えるんですね。任天堂にはゲームボーイカラーのソフトをN64を介してテレビに映すことのできる開発ツールがあるんですが、テレビに映してしまうと、液晶での美しさが損なわれてしまうんです。ですから、たとえば雑誌なんかで紹介されるときに、任天堂で撮影した写真を何点か見せていただいて、攻略についてはこれまでのスーパーゲームボーイで疑似カラーの画面を出していただくということになるかもしれませんね。

◆写真はE3会場で撮影したゲームボーイカラーのデモ画面。色とりどりの熱帯魚が泳いでいたり、ポリゴンのキューブがぐるぐる回ったりしていたのだ

「ポケットピカチュウ」でエンディングが見られるって本当？

埼玉県・条谷朋宏さん

はい、見られます。

どのくらい歩けばエンディングを見られるかということについては、「めざせ何万歩！」みたいな感じになって、ソフトのイメージにあわないのでお話できませんが、ちょっぴり感動的なエンディングを見ることができます。時間はわずかですけどね。それで、これはハッキリ言っておきたいんですが、エンディングを見終わったあとは、リセットを押したり、電池を交換するなどしてイチからやり直していただきたいんですね。そのままにしていても何も起こりませんから。この時期になりますと、すでにエンディングを見られた人は多いでしょうね。

◆使い方にもよるのだけど、電池の寿命は3～4ヵ月と言われている。エンディングを見られずに電池が切れたら、やっぱ哀しいだろうな

カビゴンの名前の由来は何ですか？

大分県・ボンツゥーさん

モデルがいるんです。

名前の由来になった人がゲームフリークにいると聞いたことがあります。その人がいつも寝ているからなのか、それとも姿がカビゴンに似ているからかどうかまではわかりませんけどね。それに、名前の由来についても聞いていません。ちなみに僕自身、よくウチの子供から「お父さん、カビゴンみたい」と言われますね。ウチのなかではいつもゴロゴロ寝てるもんですから（笑）。

◆『ポケスタ』ではけっこう頼りになるカビゴン。ところで、本郷さんの好きなポケモンは？　左のハミダシを読んでね

今年の紅白の小林幸子さんの衣装はポケモン？

千葉県・ゼルダはよ出ろさん

放送局が違うので難しいようですね。

テレビ東京とNHKですからね。衣装はポケモンをイメージしたものになるんでしょうけど。ただ、ポケモンのぬいぐるみが出てきて楽しい演出をするようなことは難しそうですね。実はこの話、スポーツ新聞を読んで知ったんですが（笑）。それにしても、小林幸子さんが声優としても出演されていたポケモン映画の人気もびっくりするくらい、いいですね。ごく最近のデータでは、16日間の興行収入が27億円を越えたらしいですからね。

◆今年の紅白の目玉はやっぱり「さちこ」さんでしょう。でも、関係者の人たちは彼女の登場のタイミングに頭を悩ましているとか。というのも、あんまり遅い時間帯だとちびっ子が寝てしまうし、かと言って早すぎると、演歌コーナーを楽しみにしているおじいちゃんたちが黙っていないからだとか

ヘイホーはどうしてヘイホーなんですか？

埼玉県・いたchanさん

兵法だからじゃないですか？

（刀をふりおろす仕草をしながら）兵法って言葉には武術とか武芸の意味がありますよね。それとも「ヘイヘイホ～♪」のヘイホーかなあ（笑）。任天堂って、けっこう語感がいいとか、何回聞いても忘れないとか、思いつきで命名することも多いので、あんまり深く考えることもないと思いますよ。あとから理由を開発の人に聞いても「さあ～」って答える人が多いんですよね（笑）。

➡『ヨッシーストーリー』に登場したヘイホーさん。お面をかぶっているようにも見えるけど、素顔はどんな顔なのかな？

開発の人に意見を伝える方法はありますか？

福岡県・64の世さん

手紙でいただくのがいいですね。

だからといって「どんどん出してね」と推奨するわけではありませんが、ユーザーの方からお手紙をいただけば、担当の開発のスタッフに回すようにしています。ただ、電話の場合はかかってきても基本的につながないようにしています。キリがないですし、何より開発の仕事がストップしてしまいますからね。そういえば、今年の春にスーパーファミコン版の『カービィ3』が発売されましたけど、ユーザーの方から意見なんかが結構送られて来ていましたね。それで、開発元のHAL研さんに全てお渡しするようなこともしていましたね。

➡HAL研にはこんなハガキも送られてくるのかなあ？（岐阜県のわどちゃんから送られてきたイラストです）

本郷さんはいつも何をしているのですか？

群馬県・本内雄三さん

どう答えたらいいんでしょうね（笑）。

いつも…、いつもは、毎朝6時半に起きて風呂に入ります（笑）。それで頭を洗って、ヒゲそって、それから牛乳をのみながらパンを食べます。それに「めざましテレビ」も見ていますね。そうこうしているうちに7時半くらいになりますから、着替えて7時40分くらいに家を出てクルマに乗って通勤するんですが、だいたい8時半くらいに会社に着きます。それから広報の仕事をして、定時は5時半なんですが、7時半から8時くらいまで会社に残っていて、クルマで帰宅して晩ごはんを食べて、12時半から1時くらいに寝るようにしています(笑)。

⬆こちらイラストは東京都の宝山りふぁさんの作品です。そういえば、今月はイラストばかりで、本郷さんさんコラージュを1点も掲載しなかったなあ。なんかさびしいぞ

緊急大募集！

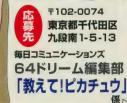
『ピカチュウげんきでちゅう』の質問を大募集！

年内発売を目指して、急ピッチで制作がすすむ期待のN64ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』に関する質問を大募集します。読者のみなさんからいただいた質問は『ピカチュウげんきでちゅう』を作っている人たちにお聞きする予定ですので、『ピカチュウげんきでちゅう』でわからないことは何でも送ってね。なお、質問採用者の方には記念品をさしあげます。ふるってお送りください。お待ちしてまちゅう！

*もちろん本郷さんへの質問もお待ちしてます！

はみだし質問箱

Q『マザー3』で匂いの出るおもしろパックが出るの？（神奈川県・わたるさん）

A「そんなこたぁないでしょう～（笑）。昔、ある雑誌に糸井さんが冗談で言ってたように思いますが」

毎月 ⑥ MAITSUKI ④ 新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS●
今回取材した招布の敷地内にはなんと茶室まであるのだ。普段はつかわれていないらしいけど、とっても落ち着いた雰囲気でした。

TOP NEWS
任天堂とハドソンが共同で出資した新会社「招布」はN64市場の救世主になるのか?!

キーマンへのインタビューで招布の全てが明らかになった!!

これが本物の招布!!

◆招布とはよく神社や仏閣の清め水の所に下がっている、しあわせを呼ぶ布のこと。これがあれば福を招くのだ。みなさんにも福がくるように編集部に飾っておきます

具体的な招布の仕事内容を教えて下さい

具体的には、招布はゲーム制作に必要な開発環境を整備するために任天堂とハドソンが共同出資してできた会社です。優れたアイデアはあるんだけど開発環境が良くないために作れない、といったケースが結構あるんです。そこで、早くソフトが出来るように開発を支援するわけです。もともとのきっかけはN64版の『たまごっち』なんです。これはバンダイの『たまごっち』という商品があって、任天堂とずっとN64を研究してたハドソンの協力があって12月に発売出来たんです。これがある意味で招布にいろんな作品を頼めば、任天堂の開発ノウハウを持ち込んだいい作品が短期にできるんじゃないかという事例になったようです。

招布ブランドのゲームの登場もありますか？

ここは一部誤解されている部分でもあるんですが、招布はあくまでソフトハウスの開発支援を行なう会社です。ソフトハウスとライバル関係にある会社ではないという事をまずわかって下さい。とにかくPSが優勢な現在の日本のゲーム機市場でN64を活性化したいという気持ちだけです。

◆こちら招布の受付。美人のおねえさんがお出迎えしてくれたのだ

ソフトの販売促進も手伝われるそうですね

販売促進のために、何らかの形で役立ちたいと思っています。任天堂自体が任天堂の名前で、後押しするっていうのは考えられないことはないんですが、現実的には、例えば任天堂が他のソフトハウスのソフトを『ゼルダ』と一緒にテレビCMで放送するといったことは、法律上のいろんな問題があってできないんです。ただ逆にいえば、任天堂ではできないけど、招布だったらできるということもあります。そういう意味では、開発支援だけにとどまらず、販売支援もやっていきます。

具体的に携わっているソフトを教えて下さい

具体的なタイトルとかはまだ言えないんですが、年末には招布が関わっているソフトの第1弾が出そうです。皆さんがよくご存知のキャラが登場するアドベンチャー的な格闘ゲームですね。

あとゲームボーイとN64をリンクさせたゲームも開発中です。こちらも超有名なシリーズものゲームで、来年の春頃の発売を予定しています。

◆社内にはこんなかわいい絵があちこちにかかっているのだ

何人位のスタッフが社内にいるんですか？

いまでは45人近くなってます、任天堂とハドソンの優秀な技術者をたくさん引っこ抜いてきましたんで（笑）。任天堂からのスタッフは業務部のメンバーが中心になってます。もともと業務部というのはサードパーティーの開発支援をサポートする部隊で、ソフトを開発する部門ではないんです。ただ開発はしませんが、みなさん高い技術知識を持った人ばかりですから何の問題もありません。ハドソンからも一流の技術の人間がきています。

これからの活躍が非常に楽しみですね

年末から来年にむかって、明るい話題が出てきますから楽しみにしていて下さい。それと最初にも言いましたが、招布はゲーム開発を独自にやる会社じゃなく、ソフトハウスのバックアップをする会社だということです。今回の記事がキッカケになって、いろんなソフトハウスさんがチョット訪ねてみようかなって思ってくれると嬉しいですね。N64でいいものを出したいという思いさえ持って頂いていれば大歓迎です。

本重 光孝さん
◆招布株式会社専務取締役管理部部長。今回のインタビューで招布の事を熱く語ってくれた

鬼東 正則さん
◆招布株式会社管理部チーフ。インタビューはもちろん、社内の見学や撮影ではお世話になりました

プレステにも参入したチュンソフト N64用ソフトの開発はどうなった？

編集部には「もうチュンソフトからN64のソフトは発売されないんですか？」といった問合せがたくさん届いているほど、N64ファンにはショックな出来事だった、チュンソフトのプレステ参入。早くからN64ソフトの開発を表明しているにもかかわらず、なかなかその実態が見えずにイライラしていた人（もちろん我々編集部一同も）も多いはず。そのあたりの事をじっくりと中村社長に直接うかがいたかったのだが、なかなか時間の調整ができず、なんとかN64ユーザーのためにメッセージをとお願いして頂戴したのが次のコメントなのだ。「現在、64対応ソフトの開発も進行しています。残念ながら開発中のタイトルは、まだ発表出来る段階ではありませんが、期待して待っててください」とのこと。いつも斬新なアイデアを施した、面白いゲームを発表しているチュンソフト。さらにマリーガルの契約プロデューサーでもある中村社長のこと、あっと驚く作品の登場を楽しみに待ちましょう。

一足早く最新のアーケードゲームが遊べるアミューズメントショー開催

一般のアミューズメント施設では、まだプレイできない最新のゲーム機を存分にあそべるのが、9月17日～20日までの4日間、東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開催される第36回アミューズメントショーだ。昨年はアーケードゲーム機やプライズ機（クレーンゲーム等の景品提供機）などの、発売が待たれる最新のアミューズメントマシンが2000台も出展されていた。なお9月17日・18日の2日間はビジネスデーで、招待状をもつ関係者のみ。9月19日・20日がパブリックデーで一般公開日だ。パブリックデーは、タレントによるトークショウやオークションも開催される予定。なお入場料は高校生以上が1500円（前売り1000円）女性と小中学生は1000円（前売り500円）となっている。

⬆昨年は2000台以上のマシンが出展され大賑わいだった。なおオフィシャルのホームページはWWW.jamma.or.jp/am-show

今月のおもしろハガキ

会社に届いた全てのハガキの中で、おもしろいものを私の独断と偏見で選ぶこのコーナー。なんか雑誌VOWみたいな選択ですが、今月はこの2枚を選んでしまいました。毎月5000枚以上届くアンケートハガキの全てに、ちゃーんと目を通してますので、アイデアあふれる？ 楽しいハガキをお待ちしています。どんなキッカケで64ドリームに載るかわかりませんぞ。

64DREAM 読者アンケート（9月号）

⬅一瞬角退状かと…。実はDREAMを入れ替えるとMR.EADになる事をある読者の方に教えてもらいました。つまり情報開発部、DREAMと命名したのは宮本さんなのです（ウソ）。福島県のYUPさんより

64DREAM 読者アンケート（9月号）

驚異!!業界初

固定給料システム導入!!

女子スタッフ

完全固定給 750,000円＋α

・ポケモンばっかし記事はおもんないからやめよ
・シールもこればっかし、やめとこ、
・このハガキはキカイで数字をよみとってんですか
・上のは、なあに？

⬅ある求人広告の切り抜きです。ピカチュウ（もどき）と、ゼニガメとフシギダネが一緒になったゼニダネがユニーク。それにしても給料高いね。ちなみに京都の会社です。大阪府の中村さんより

手塚治虫100年祭記念バージョン第2弾「アストロボーイスペシャル」のGB発売!!

手塚治虫氏のいろんなキャラクターが描かれた、「ゲームボーイライト手塚治虫ワールドショップオープン記念バージョン」が、ローソンや手塚治虫ワールドショップ（9月27日まで）で販売されている事は先月号で紹介したとおり。好評につき第2弾として「ゲームボーイライトアストロボーイスペシャル」が登場することになった。本体には大きくアストロボーイ（アトムのアメリカでの呼び名）が描かれているスケルトンモデルで、価格は7500円。

⬅販売は手塚治虫ワールドショップでの店頭販売と、ローソンでの予約販売（8月1日～31日まで）のみ。数量限定なので、ファンなら早目の予約をしておいたほうがよさそうだ

ローソンで『ポケモンスタジアム』を買うとポケモンカードが貰えたぞ

8月1日に発売され大好評の『ポケモンスタジアム』。全国の玩具店はもちろんローソンでも予約販売を受け付けていたのはご存知のとおり。実は会社の近くのローソンで予約したさおへんは、『ポケモンスタジアム』とともにポケモンのすてきなポストカードまでゲットしているのだ。本人いわく「引き取りにいったら、これが箱に貼り付けてあった」とのこと。みんなもゲットした？

⬆映画「ピカチュウの夏休み」を思い出す、ポケモン達の世界が描かれたかわいいポストカードが8枚も入っていたのだ

おしらせ

ローソンで『ポケモン ピカチュウ』を予約すると2つの特典がついてくるのだ

上の記事じゃないけれど、9月12日に発売が決定したGB版『ポケットモンスターピカチュウ』を、ローソンで予約購入すると2つの特典があるのだ。1つ目は発売日の前日、つまり9月11日に商品が手に入ること。2つ目は『ポケモンスタジアム』同様に、オリジナルポストカードが3枚付いてくることだ。なお価格は3000円で、9月6日まで予約を受付けているそうだ。

毎月新聞特派員のコーナー

7月号で『スターフォックス』のフィギュアを送ってきてくれた、東京都の柴田純一さんから、またまた届いた新作フィギュア。今回は色指定された完璧な設計図がついた組み立て式で、完成写真まで同封されているのだ。残念ながら締切り直前で、組み立てまではできなかったけど、設計図通り作ればかなりのものが出来上がるハズ。新作できたらまた送ってね。

➡箱を開けたときにバラバラ死体かと思いました（ウソ）

⬅これが同封されていた写真。完成したらこんなカンジ

●はみだしNEWS● NINTENDO POWERの7月の書き換え件数トップは『タクティクスオウガ』で、オウガ人気の高さを証明した結果となった。N64版のオウガの発売が待ち遠しいね。

『ポケモンスタジアム』号登場!!

⬆トラックの中は『ポケモンスタジアム』で遊べるようになっているのだ
⬅これが最高のデコトラ、『ポケモンスタジアム』号だ

全国5会場でポケモンリーグ予選大会開催される

東から北海道、関東、中部、関西、九州と全国5会場で開催される第2回任天堂公式トーナメントポケモンリーグの予選大会。8月22・23日の関西地区予選を最後に、勝ち抜いてきたポケモンマスター達が決勝大会へ進出する(決勝大会に関する情報は本郷さんのページ参照)。決勝に進出するのは、いずれ劣らぬ猛者ばかり。決勝大会でも激しいバトルがいまから楽しみだ。

⬅パシフィコ横浜で開催された関東大会初日。みごと優勝したのは千葉県から来た小学校2年生の堀智之くん

ポケモンセンタートーキョーが7月18日にグランドオープン!!

先月号でも紹介したけれど、7月18日にポケモンセンタートーキョーがグランドオープンした。夏休みということもあって、オープン初日から大人気で、みんなお目当てのグッズを見つけてはレジに直行していたぞ。

これがピカチュウバージョンのゲームボーイだ

⬅これが5000台限定のゲームボーイライトのピカチュウバージョン。販売は1人3台限定でした。先月号の記事を見て、「通信販売はないんですか」との電話が編集部に入っているほどの大人気だ。ポケモンセンターに問い合わせたところ、「直接お店に来て買っていただくしかありません」とのこと。残念ながら今のところ、通信販売の予定もないそうだ

ポケモンのイベント満載の夏休み。君はどう過ごした?!

かわいいピカチュウのイラスト入りのゴールドボーディングパスをもらおう

⬆応募締切りは98年11月9日当日消印分まで有効。98年7月18日から98年10月31日の期間中に全日空の国内線に搭乗した際の半券2枚を応募ハガキに貼り付けて切手を貼っておくるだけ。ただし専用の応募ハガキでなければダメ。官製はがきでの応募はできないので注意してね。私も個人的に申し込んでいるんだけどまだ届きません。早く送ってきてー

ANAポケモンジェットの就航を記念して、全日空では必ずもらえるオリジナル「ゴールドボーディングパス」プレゼントキャンペーンを実施しているぞ。全日空の国内線に乗ったら、搭乗券の半券2枚を集めて応募ハガキに貼って送るだけ。このキャンペーンでしか手に入らない限定プレイミアムグッズがもらえるぞ。

全国のキャンペーン店で「ポケスタ」が遊べるぞ!!

『ポケモンスタジアム』の発売を記念して、全国のキャンペーン店でポケモンリーグ体験キャンペーンを実施しているのは知っているかな? うまくすれば、ポケモンシールやポケモスタジアムキャップがもらえるかも。キャンペーンは9月30日まで。詳しくはお店の人か、ポケモンリーグ体験キャンペーン・事務局に聞いてね。電話06(941)1316・1333(月~金の10時から5時まで)

開催地区が増えたポケモンスタンプラリー

昨年大好評だったJR東日本のポケモンスタンプラリー。今年はJR西日本や仙台でも実施されるので、あちこちの駅でポケモンスタンプ帳をもった子供達をたくさん見かけたぞ。JR西日本では、ラリー実施期間を前半と後半に分け、一部のキャラクタースタンプを変えるといったより楽しめる工夫もしているのだ。『ポケモンスタジアム』発売でますます盛り上がるポケモンブーム。来年はスタンプラリーも全国で展開されるかもしれないぞ。

⬆実施エリアを山手線内に限定したため、移動がかなり楽。たくさんまわれて1600円ならお買い得

⬆値段はチョットお高い3000円だが、区間が長いし、交通博物館にも入れるのでオトクかも

*仙台の切符は購入しにいった前日でなんと売り切れ。とってもくやしーい!!

●はみだしNEWS◎ 大人気のポケモン映画、みんなはもう見たかな? 実は来年夏にも映画が制作されることがはやばやと決定!! こりゃ楽しみだね。

イベント 東京ビッグサイトで開催された4つのイベントをもっちーがレポート

●7月26日 JAF-CON（ジャフコン）

ビッグサイトで続けて行われた夏のイベントのトップバッターはこの「JAF-CON7」。主にガレージキットや古いおもちゃの即売がメインのイベントだ。実は会場に行った時点では記事になるかどうかわからなかったので、もっちーが自腹で参加したのだ。んでもって写真もあんまりとらなかったのだが、実は全部失敗してて…。それでこんなに扱いが小さくなってしまいました。ごめんなさい。来年はちゃんとします。

⬆まあ、そういった事情なので会場でもらってきたうちわの写真です。これでご勘弁下さい。お代官さまー

●8月9日 ワンダーフェスティバル1998夏

ガレージキット即売会と言えばやはりワンダーフェスティバル、通称「ワンフェス」を忘れるわけにはいかない。1984年以来、毎年毎年夏と冬の2回行われているのだ。だから今年で14年目の夏ということになるね。全くの余談だが、もっちーが初めてこのイベントにいったのは高校3年の冬だ…っておめーそんな時期になにやってたんだよなどという話はおいといて、今回のワンフェスについてレポートしてみよう。まずは下の写真をみてもらおう。ビッグサイトの入り口なのだが、これ全部ワンフェス入場者だ。

⬅28ミリで撮ったといえば分かる人には列の長さがわかってもらえるかも

すごい行列をくぐりぬけて中に入ると、なかはもうモデラーの天国ともいうべき世界。売っているのはキャラクターもの、つまりアニメやゲームのキャラを再現したガレージキットだ。こうしたキットの版権が認められているのは「当日のみ限定」なので、大部分の個人ディーラーのキットは当日しか買えないのだ。おっと、そこのキミ、「ガレージキットってばおねーちゃんのフィギュアばっかりじゃん」とか思ってないか？ま、そういうフィギアが多いのは事実だし、オレも嫌いじゃない。ただし、「そーゆーのばっかりだからガレージキットなんか興味ないよ」と思っているキミは左にならんだ写真を見て考えを改めるように。見るだけで涙が出てくるような感動的な作品や、オリジナリティーあふれる個性的な作品もたくさんあるのだ。この世界、奥が深いのだぞ。とはいうものの、やはりそういうのが好きな人も多いだろうから（例えばオレ）その人たちにもサービス。

⬅新谷かおる先生の「戦場マンガシリーズ」に登場したドイツの試作型急降下爆撃機

⬆東宝怪獣映画の傑作「フランケンの怪獣 サンダ対ガイラ」の一場面を再現したジオラマ

⬅もちろんスパロボ系だって！ おなじみの「ゲッターロボ」の登場だ！

⬅「トゥルーラブストーリー」の春日千春さん。くそー、売り切れでなきゃ買ったのに！

●8月2・3日 東京キャラクターショウ

会場には早朝から熱心なファンが続々と詰めかけ、午前10時の開幕直前にはなんと2Kmにも及ぶ長蛇の列ができた程の人気だったこのイベント。ここでしか手に入らない限定グッズの販売もあり、会場内も大混雑だった。声優のトークショウや、コスプレコンテストなど、各ブースとも趣向を凝らした内容で、観客からは大きな拍手がおこっていたぞ。おそらく最も混雑していたと思われるのは、「Pia キャロット」のブース。人気のパソコンゲーム『Piaキャロットへようこそ!』の舞台であるファミレスをブースに仕立てていた。なかではゲームさながらのドリンクメニューや、オリジナルグッズの販売があり、長い列ができていたぞ。アニメ、ゲームなどあらゆるキャラクター商品の市場規模は概算で1兆円を超えると推定されているほど大きなもの。今後の展開がますます楽しみ。

➡とっても暑そうなマクロスのコスプレを発見。そういえばN64で出るはずのマクロスどうなったんだろう

⬅個人的にとっても気になった、データイーストのブースのコンパニオン。下から○ン○が見えるんですけど

⬆中にはいるのがとっても大変そうな「Pia キャロット」のブース。もちろんもっちーはしっかり長い列の中にとけ込んでました

●8月8日・9日ジャパンカードフェスティバル

今回で2回目をむかえたJCFは、アニメ・キャラクターカード、カードゲーム、スポーツカード等のトレーディングカードや関連商品が一同に会する、カードファンにはお楽しみのイベントだ。今回は、NBAのエディージョーンズ氏のトーク・サイン会や、人気声優桜井智さんのミニライブなどステージイベントも充実していたぞ。

➡会場のあちこちで白熱したバトルが繰り広げられていたのだ

⬅日本でも人気があるスポーツカードのオークションも開催されていた

コ・ス・プ・レ・写・真・館

各種イベントにつきものといえばコスプレ。自慢の衣装に身を包んで、多くのファンからフラッシュをあびていたぞ。今回たくさん撮影した写真の中で、個人的に気にいったお2人を紹介しよう。どちらもかわいいでしょ。

⬆なかなかキュートな女の子。豊かな表情が魅力的

⬆ちょっとはにかんだ表情がとってもステキです

●はみだしNEWS● ワンフェスの会場ではいろんなイベントが行われていて、楽しかったのは「仮面ライダー2号 一文字隼人」を演じた俳優の佐々木剛さんのトークライブ。変身ポーズや、主題歌を歌う大サービスまであった。

●はみだしNEWS● 以前開催された任天堂の「技術カンファレンス」で、パンフレストがN64の新作を開発中である事が判明した。パンフレストよりまだ正式なリリースはないが「○○」だったらいいのになあ。

ペーパーボーイがN64ソフトで復活!! 往年の名作がN64でどう進化するのか

ign64.comの8月6日のニュースで、アタリ社の名作アーケード用ゲーム『ペーパーボーイ』が3Dになって N64に登場することが判明した。このゲームはプレイヤーが新聞配達人となり、様々な障害物を避けながら、新聞を配達していくというアクションゲーム。ファミコン版でも発売されていたので、知っている人も多いはず。開発はハイボルテージソフトウエア社が担当、アメリカではミッドウエイから発売される予定だ。日本での発売は今のところ未定。

www.ign64.com/

◆3Dポリゴンになって復活する、懐かしのタイトル。日本での発売は未定

◆自転車に乗ってプレイヤーが新聞を配るのだ。どんな障害物があるのかな

店頭デモで『マリオのふぉとぴー』の楽しい機能をチェックしてみよう

デジタルカメラで撮影した写真を、ゲーム感覚で自由に楽しく加工できるN64用ソフトが『マリオのふぉとぴー』だ。先月号でも少し紹介したけれど、これはデジタルカメラの記憶メディア（ようはフィルムみたいなもの）として一般的に利用されているスマートメディアに対応している専用カセットで、写真の切り抜きや貼り付けはもちろん、色をセピア調に変えたりとか、落書きやメッセージの入力も自由にできるのだ。そして富士フイルムの展開するF-DIサービスでプリントすれば、自分だけのオリジナルカードができるわけだ。店頭でのビデオによる簡単なオートデモンストレーションを実施しているので、興味のある人はチェックしておこう。発売は11月6日の予定。

◆なお初回バージョンにはオリジナルイラスト集がついてくるそうなので、年賀状の作成もこれでバッチリかもしれないぞ

今月の気になる数字 CESAゲーム白書の数字より

『'98CESAゲーム白書』は1997年1月から同年12月までを対象期間として、昨年版同様市場規模把握のための「ソフトウエアメーカーおよびハードウエアメーカーに対する出荷実態調査」と「小売店販売実態調査」、消費者動向把握のための「東京ゲームショウ'97春・秋来場者調査」と「一般生活者調査」を実施している。これによればソフト及びハードメーカーの国内外を合わせた総出荷額は、前回調査の8519億9900万円を23%上回る1兆480億6800万円と推計しており、厳しい経済環境にあっても、業界全体が堅調に推移していることが明らかになった。また消費者動向では、家庭用ゲーム機を保有する家庭は前回調査より2.3ポイント増の71.9%。年齢別では小学生のいる家庭が同4.9ポイント増の93.1%、中学生のいる家庭では同2.7ポイント増の97.1%となっている。

「エンドーコレクション」今月の逸品 ～ワイルドガンマンセット～

「エンドーあれ見せろ」コーナーに届いた福井県の山田さんのお便り。リクエストはワイルドガンマン、カラーテレビゲーム5や10、オールナイトニッポンスーパーマリオブラザーズの3点。残念ながら3つ全部は無いとのことなので、ワイルドガンマンの写真をお見せしよう。先月号でも書いたけど、コレクターならケースはもちろん、取り扱い説明書と包まれていたビニール袋もそのまま保存していることがベストなのだ。皆さんの挑戦やリクエストをお待ちしております。

◆ちなみに編集部のちづるも同じものを所有していたのだ。久々に実家に帰って遊んでみたそうだ

ネットワークゲームコーナーが新設 楽しみな「東京ゲームショウ'98秋」

幕張メッセで10月9～11日に開催される「東京ゲームショウ'98秋」の会場レイアウトも含めた開催内容がほぼ決定した。現在決まっている参加社数は89社で、前回と比べるとわずかに減少した。出展ブースの中では今回新しく設けられた「ネットワークゲームコーナー」は注目のゲームが多いだけに楽しみだ。ただ残念ながら今回も任天堂の出展はなし。また従来は入口で配られていた公式ガイドブックが、有料となった。Tokyo Walker編集部と、Game Walker編集部が共同で編集を行い、「TOKYO GAME Walker」という名称で10月2日より一般書店、コンビニエンスストアなどで販売される予定だ。なお会場レイアウト図やイベントスケジュールなどは無料で配られるとのこと。

◆一般の方から名前を募集していたマスコットの名称が決定したぞ。その名も「フェレッタ」

本誌読者20組に ペア入場券プレゼント!!

東京ゲームショウイベント事務局さんのご好意で、ペア入場券を本誌読者20組・40名様にプレゼント！ 希望者はハガキに、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記までお送り下さい。

〒104-0033
東京都中央区新川1-28-4-302
「東京ゲームショウ'98秋」チケットプレゼント64ドリーム係
締切り98年9月20日当日消印有効

＊なお当選者の発表は賞品の発送をもって替えさせていただきます

緊急告知!!

ペンネームK@zuさんからもらったお手紙に、なんと彼のよく行くゲームショップに「ゲームボーイポケット木目調」が15800円で売られていたそうだ。なんでも任天堂の試作品を手に入れた物とのこと。現在このゲームボーイに関しては編集部でも鋭意調査中だ。何らかの情報を持っている人は下記の係までハガキを送ってくれ!! 秘密は厳守するぞ。

64ドリーム編集部「大将ええネタありまっせ」係

工事中だった『巨人のドシン（仮）』の公式ホームページがオープン。巨人の情報満載だ!!

飯田和敏さんが64DD用ソフトとして開発中の『巨人のドシン（仮）』のホームページが正式にオープンしたぞ。このゲーム、なかなか新しい情報が入らなくて、やきもきしている読者も（もちろん編集部も）多いのでは？ここでは、開発スタッフの紹介やスタッフも参加している投稿コーナーなどいろいろと情報もゲットできそう。中でもおすすめは、制作発表会のもよう。実はこの発表会は、昨年11月の「任天堂スペースワールド」終了後に関係者だけで開催されたマリーガル主催のパーティー会場で行われたもの。本誌ではページの都合でほとんど紹介できなかったけど、これを読めば巨人の秘密がわかるかも?!

◆http://www.kyojin.com/
ホームページのスタート画面にいきなり巨人が登場するぞ。この巨人をクリックすれば画面がすすんでいくのだ

今月のマリオクラブおすすめソフト

●スーパービーダマン バトルフェニックス64

「爆球連発!! スーパービーダマン」を題材としたアクションゲーム。原作の8人のキャラクター、性能の異なる13体の「ビーダマン」が登場する。10種類の競技がプレイできる「ビーダーモード」では、全ての競技で2人での対戦もでき、また、4人対戦が可能な「バトルモード」も用意されている。どの競技も操作、ルールが簡単で手軽にプレイできる。その他にも65種類の「ビーダマアイテム」を集めるという要素があり、64GBパックを使用してGBソフト「スーパービーダマンファイティングフェニックス」内の「ビーダマアイテム」を取得することもできる。視聴覚面やゲームに原作の雰囲気も表現されており、対象層には満足できる内容である。

＊このコーナーでは任天堂から送られてきた文章をそのまま掲載しています。

●ポケモンスタジアム

GBカートリッジ『ポケットモンスター』を付属の「64GBパック」にセットすることにより、GBで育てた「ポケモン」をNINTENDO64で楽しめる対戦&図鑑ソフト。フルカラーの3Dポリゴン映像となった「ポケモン」達が豊富なアクションやド派手なエフェクト、ボイスでの実況と共に画面狭しと迫力のバトルを繰り広げる。エントリー可能な40匹の「ポケモン」を使用してのバトルでは、友達同士での対戦はもちろん、ポケモンリーグ上位入賞者が育てたポケモン達との対戦も可能で、自分で育てた「ポケモン」やトレーナーとしての自分の腕を磨くにもピッタリである。図鑑機能も全ての「ポケモン」が3D立体画像で表示されるなど、大幅にグレードアップ。その他にもより強い「ポケモン」を育てるために役立つ様々な機能がもりだくさんで、ポケモンファン必携のソフトである。

ちびちび・STAR FOX!!

マンガ／三浦ゆうま

Tea Break

今月のこのコーナーは初登場のピクロスに挑戦してもらいましょう。東京都のペンネーム5211型1号さんの作品です。ヒントは「ポケモンキャラで、ピカチュウではありません」てとこかな。実は私はピクロスが苦手で、今回はキクボウの協力を得てみごと掲載となりました。キクボウ曰く、なかなかの出来とのことなので、『ポケモンスタジアム』の合間（そんなのないか？）にでも遊んでみてください。ルールは説明しなくても、みんな知ってるよね。

みなさんからの楽しいパズル募集中!!
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
「64ドリーム編集部」
わたるのパズル係まで

今月はポケモンピクロスでお楽しみ下さい

列	ヒント（上から）
1	8 6 5
2	7 1 1 5 1 1
3	6 1 1 1 3 2 3
4	6 2 3 3 4
5	6 3 4 4 1
6	11 4 2 1 3
7	12 4 3 2
8	12 4 3 2
9	12 4 3 2
10	11 1 3 1 2 2
11	6 1 3 3 2
12	1 3 4 2 4 2
13	2 1 4 1 4 2 3
14	3 3 2 2 2 4
15	4 2 3 3 1 1 4
16	3 4 1 1 3 1 4
17	3 9 2 1 5
18	3 4 1 1 2 1 4
19	4 2 3 2 2 1 4
20	3 3 2 2 2 1 2
21	2 1 4 1 3 4 1
22	1 3 4 1 2 2 1
23	6 1 3 1 4 1
24	10 3 4 2
25	3 4 1 1 2 1 4

行	ヒント（左から）
1	25
2	11 9 3
3	11 7 3
4	11 1 1 1 1 3
5	11 1 3 1 3
6	11 9 3
7	2 5 11 2
8	1 1 6 2 3 2 2
9	1 7 3 1 3 2
10	8 2 1 2 3
11	2 5 1 5 1 1
12	1 2 3 3 1 1 1 4
13	1 4 1 3 1 3 1 4
14	2 4 2 2 2 3
15	3 6 1 5 1 1
16	4 5 2 4 3 2
17	5 4 2 1 3 3
18	1 3 2 1 3 2 1 2
19	2 3 1 2 1 1 2
20	2 1 3 3 1 1 1 1 1
21	1 2 5 2 1 3 1
22	2 1 4 1 6 3 1
23	1 2 1 7 1 1 1
24	1 2 15 1 2
25	1 1 17 2

エフゼロ エックス

F-ZERO® X

●発売元：任天堂
●発売日：発売中
●ジャンル：レース
●価　格：5800円
●容　量：128M　●プレイ人数：1〜4人
●振動パック：対応　●コントローラパック：非対応

コースエディット画面を大公開

『F-ZERO X』のコースはこうして作られていた!! 任天堂の情報開発部がソフト開発において実際に使用していたというコースエディットソフトの写真が手に入ったので紹介しよう。任天堂が、このような開発ツールの画面を公開するというのもかなり異例のことだが、さらにすごい事が判明した。なんと、このコースエディットツールは64DDで稼働するらしいのだ。そしてさらに、DDが発売された後、このツールを発売する予定とか。つまり、ユーザー個人が、任天堂の開発者と同じツールを使ってコースをエディットすることができるらしい。せっかくだから『マリオアーティストポリゴンメーカー』でマシンデザインもできればいいんだけどな。

⬆64DDと連動させることでゲームの世界が大幅に広がっていく。このようなクリエイティブなソフトには、写真のようにマウスも不可欠になってくるだろう

C.FALCON

開発者気分を味わえる

⬆これが『F-ZERO X』のコースデザインに使われたというコースエディター画面

⬆64DDとつなげることでだれでも簡単にコースを作ることができるらしいのだ!

⬆64DDタイトルの『マリオアーティストポリゴンメーカー』でマシンのデザインをすることもできるといいんだけど…。いろんなソフトがつながっていく「製品群構想」の1つに加えてほしいよね

64ドリームタイムアタック大会特別部門決定!

明けてもくれてもタイムアタックに励んでいる諸君。ドリームカップのしめ切りが迫る中、各部門の1～3位の中間発表だ。しめ切りがかなり間近に迫っているが、この発表の結果を参考にしてさらなる精進をして欲しい。さて、実はここで重大な発表がある。なんと、発売10日にして早くもスタッフゴーストを全て抜き去った男がいるのだ。その男とは、大阪府の高山和明さん。脂ののりきった18歳のこの青年は、なんと発売からわずか10日、7月24日の時点で全てのスタッフゴーストを抜き去ってしまった。ここにその栄誉をたたえると共に、トロフィーと希望のN64ソフトを授与したい。と、言うことで特別部門のスタッフゴースト早抜き賞はしめ切りとします。

スタッフゴースト早抜き者

大阪府／高山和明(18)さん　記録:10日

タイムアタック中間発表(8月5日現在)

ジャックカップ　ハイスピード

タイム	名前	使用パイロット	最高速度
01'04"192	神奈川県／海藤悠平さん	ゴマーアンドシオー	1481Km
01'04"210	東京都／渋谷英毅さん	ゴマーアンドシオー	1483Km
01'04"321	福岡県／山口智さん	ゴマーアンドシオー	1480Km

クイーンカップ　ジャンプジャンプ

タイム	名前	使用パイロット	最高速度
01'08"054	奈良県／横山貴至さん	ドラク	1473Km
01'17"456	青森県／Nicにごらすさん	サムライゴロー	1279Km
01'17"138	京都府／雲のジュウザさん	ゴマーアンドシオー	1412km

キングカップ　クランククランク

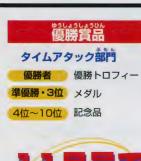
タイム	名前	使用パイロット	最高速度
01'30"761	奈良県／横山貴至さん	アービンゴードン	1347Km
01'44"755	青森県／Nicにごらすさん	サムライゴロー	1107Km
01'45"632	長野県／こんちはさん	ババ	1212km

デスレース

タイム	名前	使用パイロット	最高速度
00'32"290	兵庫県／好光淳さん	ブラックシャドー	-
00'38"586	大阪府／嶋田充敏さん	ブラックシャドー	-
00'41"216	高知県／橋本守史さん	アントニオガスター	-

優勝賞品

タイムアタック部門

- 優勝者　優勝トロフィー
- 準優勝・3位　メダル
- 4位～10位　記念品

応募の決まり

官製ハガキに、ハガキの書き方にある必要事項をもれなく記入して、下記の宛先まで送って下さい。ただし、エントリーはハガキ1枚につき1項目とします。

ハガキの書き方

官製ハガキに次のことを記入しよう。①記録を出したコース名(又はデスレース) ②記録したタイムと最高速度(デスレースは必要ない) ③使用したキャラクター ④〒・住所 ⑤氏名(年齢) ⑥電話番号

①キングカップ
クランククランク
②1'30"00
最高速度1300km/h
③キャプテンファルコン
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-1-1-101
⑤本郷　好吉(18歳)
⑥03-1234-5678

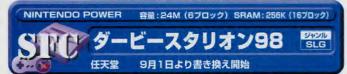
①デスレース
②1'00"000
③ゴマーアンドシオー
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-1-1-101
⑤山内　ひろみ(68)
⑥03-1234-5678

あて先　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部係

しめ切り日　8月末日必着

※電話でのタイム等のお問い合わせにはお答えできません。
上位の方には確認のためお電話をさせていただく事があります。

SFC&GB情報局

今月は『ダビスタ』スペシャルということで、大増10ページにてお届けします！

いよいよ『ダビスタ98』の発売だ！

競馬シミュレーションゲームの最高峰、『ダービースタリオン98』がいよいよ発売だ。『96』とは大きな変更点はないが、より面白く遊べるようになっている。今月は9ページにわたってタップリと紹介するぞ！

◆おなじみの手に汗握るレース画面。自分の馬はいい位置だ

「ターボファイルツイン」にも対応

別売の「ターボファイルツイン」をスーパーファミコンに接続すれば、プレイ中の牧場のファイルや、ブリーダーズカップに登録した馬のデータを保存できるんだ。もちろん友達のカセットにも移動可能なのだ。

◆これがあると「BC」はパスワードの打ち込みが不要に

牧場のポストがなくなった

『96』で好評だった、新たな種牡馬や繁殖牝馬を、パスワードを入れることによって追加する「ポスト」の機能は、今回は無くなってしまった。スティールハートを種付け出来なくなるのは、ちょっと残念かな。

◆『96』では既舎の右側にポストが設置されていた

パスワードはPS版と互換性が！

『ダビスタ』のもう1つのお楽しみ、ブリーダーズカップ登録馬のパスワードは、PS版と互換性があり、PS版で育てた馬でも『98』で競争させることができるぞ！　凄い馬を出走させて、友達を驚かせよう。

◆残念ながら『96』とのパスワード互換性はない

登場種牡馬は倍増の200頭！

『96』では100頭だった登場種牡馬数が、今回は200頭に倍増だ。もちろん、種付け料が低価格の種牡馬から名馬が生まれることもある。120ページから全て紹介しているので名馬生産に活用して欲しい。

◆今回も人気種牡馬は種付け出来ないことが多い

◆大幅に登場数が増えたので血統表も長くなった

◆牧場の画面から種牡馬を五十音順に検索できる

登場繁殖牝馬数も大幅に増えた！

『96』では192頭が登場した繁殖牝馬数も、この『98』ではPS版と同様の340頭へと大幅に増えた。こんなに増えてしまうと、お目当ての繁殖牝馬をセリ市で見つけるのが難しくなってしまうほどだ。

◆良い繁殖牝馬を購入するには多額の資金が必要だ

◆高額繁殖牝馬を購入すると、万一の際の保険に入れる

◆購入した牝馬から生まれた産駒の能力が高いと、やはり嬉しい

セリ市は『96』と特に変更なし

PS版では変則的な日程だったセリ市も、『96』と同様の毎週開催に戻った。4月1週～9月4週が2歳馬で、10月1週～3月4週までが繁殖牝馬のセリ市だ。鐘が鳴る直前に競り落とす技が使えなくなっている。

◆良血の2歳馬を探すのも、なかなか難しい

レースシステムや生産に関する主な変更点は？

馬の能力を引き出す「騎手」

騎手も顔ぶれが『96』とは変わり、実名表記から仮名へと変更されている。上にいる騎手ほど腕が良くなり、良い騎手に乗ってもらうと、馬が出遅れたり、イレ込んだりすることが少なくなる効果がある。

◆前のレースと同じ騎手だと出遅れがより少なくなる

◆『ダビスタ96』の騎手だ。実名で登場している

◆こちらは『ダビスタ98』で、メンバーも変わっている

おまかせ調教もできる「厩舎」

厩舎も『96』から変わっているが、関東・関西それぞれ1つずつ自分で調教する厩舎を選択し、残りは調教をコンピュータに任せる預託厩舎となる。右にあるコメントは預託厩舎にした場合の調教傾向だ。

関東

厩舎	調教傾向
藤枝厩舎	馬に無理をさせず高勝率を誇る
河原厩舎	じっくりと馬を育て長距離が得意
奥形厩舎	休み明けでもきっちりと仕上げる
秋野厩舎	逃げ、先行馬を育てるのが得意
浅原厩舎	科学的トレーニングを取入れ躍進

関西

厩舎	調教傾向
森山厩舎	ハード調教で馬を鍛えて強くする
山藤厩舎	仕上げが早く3歳戦には特に強い
古窪厩舎	レースを使いながら馬を仕上げる
佐浜厩舎	体調管理がうまく短距離戦に強い
小池厩舎	馬を大事に使うので故障が少ない

◆秋野厩舎と古窪厩舎は、おまかせするには不安かも

差し・追い込みも決まる「レース」

『96』では、逃げ・先行脚質の馬が圧倒的に有利だったが、今回、レースのプログラムが組み直され、差し・追い込みも決まるようになった。スタミナがあまり無い、一本調子のスピード馬が、逃げ・先行でレースをしても、ゴール前でバテてしまって、勝てないというシーンも数多く見受けられる。そこでスタミナを少しでも温存するために、差し・追い込みに戦法を変えてみると、あっさり抜け出すことも多い。ただ、出遅れても勝てるほどにはなっていない。

◆直線に入った時点では、見えないほど後方だったが…

◆ドトウの追い込みでゴール直前に先頭を捕らえてゴール！

産駒の能力を底上げする「ニックス」

種牡馬と繁殖牝馬を配合する際に、血統の相性が良くて、能力の高い産駒が出やすい組み合わせのことを「ニックス」という。『98』では18通り設定されているようで、産駒の能力を底上げする効果がある。

- ノーザンダンサー系×ヘイルトゥリーズン系
- ノーザンダンサー系×テディ系
- ノーザンダンサー系×ゼダーン系
- ノーザンダンサー系×クラリオン系
- ノーザンダンサー系×ファイントップ系
- ノーザンダンサー系×リボー系
- ノーザンダンサー系×レッドゴッド系
- レッドゴッド系×エタン系
- レッドゴッド系×ブレニム系
- ブレニム系×レイズアネイティヴ系
- レイズアネイティヴ系×トムフール系
- ヘイルトゥリーズン系×エタン系
- エタン系×ネヴァーベンド系
- ネヴァーベンド系×ハビタット系
- リボー系×プリンスキロ系
- リボー系×ボールドルーラー系
- プリンスキロ系×ボールドルーラー系
- レリック系×プリンスリーギフト系

◆これが「相性のいい組み合わせです」と言われればニックスだ

特定の能力を強調する「インブリード」

5代前までの血統に、共通の先祖を持たせる配合のことを「インブリード」といい、その共通の先祖の特徴を受け継ぎやすくなるが、中には気性難や底力ダウンといったデメリットもある。「インブリード」の対象となる先祖も『96』より若干増えているようだ。

◆「グレイソブリン」は、よりスピードが強調される

◆「ナスルーラ」はスピードアップと気性難の効果

底力を引き出す「面白配合」

種付け時に牧場長から「なかなか面白い配合です」と言われることがある。これがいわゆる面白配合で、産駒の4代前までの父系の系統8本中、異なる系統が6本以上あると面白配合になり、勝負根性が付きやすくなるようだ。このシステムに関しては『96』とは変更がない印象を受ける。

◆繁殖牝馬は、この「コラレクタ」で…

◆「トニービン」を種付けすると面白配合になる

『ダビスタ98』登場種牡馬大紹介!(全200頭)

『ダビスタ98』での最大の注目は、やはり登場種牡馬だろうけど、なんと『ダビスタ96』の100頭から一気にプレイステーション版と同じ200頭へと倍増したのだ! こんなに登場すると、どの種牡馬を繁殖牝馬に種付けすればいいのか迷っちゃいそうだよね。そこで200頭全てを紹介するので、最強馬生産のための研究用に役立ててくれ! その他にも、セリ市に上場される繁殖牝馬に、外国種牡馬の産駒を受胎していることがあるのだ。こちらの内容はコラムで紹介するぞ。

種牡馬データのみかた

・種牡馬の名前
・内国産と表記があると、レースで優勝すると賞金が少し増える
・種牡馬の毛色
・種牡馬の種付け料金
・産駒の大まかな距離の適性範囲
・産駒の成長型を表す
・脚の丈夫さや体質の強さ
・気性難だと能力を発揮できない
・実績が高いほど、産駒の能力が高くなりやすい傾向にあるが、安定によっても左右される
・種牡馬の系統名。ニックス配合をする時にはチェックしよう
・種牡馬の4代前までの血統表で、繁殖牝馬とのインブリードが発生すると赤く表記される
・産駒のダート適性を表す
・底力が高いと産駒に勝負根性が付きやすくなり、ゴール前での他馬との競り合いに強くなる
・この安定が高いほど産駒の能力のバラツキが少なくなる

内国産 タマモクロス

ディンヒル

ポリッシュネイビー

モガンボ

ラストタイクーン

リンドシェーバー

クリスタルグリッターズ

内国産 オグリキャップ

キャロルハウス

キンググローリアス

クリミナルタイプ

内国産 サッカーボーイ

ダンスホール

ドクターデヴィアス

ナスルエルアラブ

内国産 ミスターシービー

リズム

ロドリゴデトリアーノ

アサティス

内国産 アスワン

アフリート

ジョリーズヘイロー

内国産 バンブーアトラス

ロイヤルアカデミー

エブロス

オジジアン

グルームダンサー

ゴールデンフェザント

シェイディハイツ

ステートリードン

ソヴィエトスター

タイトスポット

ダンスオブライフ

マイニング

内国産 ミホシンザン

内国産 ヤマニンスキー

ラッキーソブリン

内国産 ダイナガリバー

ノーアテンション

パークリージェント

ラシアンルーブル

ワッスルタッチ

イルドブルボン

カコイーシーズ

クリエイター

シアトルダンサー

シェリフズスター

スリルショー

ノーリュート

パレスミュージック

内国産 ビゼンニシキ

内国産 ホリスキー

イブンベイ

プルラリズム

内国産 メジロティターン

ルション

ワージブ

内国産 サクラチヨノオー

アーティアス

アウザール

お疲れさま！ 『98』で消えた種牡馬

『96』では登場したのに『98』では消えた種牡馬も10頭いるんだ。お世話になった馬が居なくなるのは、ちょっと寂しいよね。

◆元祖アイドルホース「ハイセイコー」も居なくなった

- ハイセイコー
- ノーザンディクテイター
- マグニテュード
- クリスタルパレス
- モーニングフローリック
- トウショウルチェー
- セクレファスター
- レシテイション
- ウインドストース
- マチカネイワシミズ

アジュディケーティング
アジュディケーティング ノーザンダンサー系
ダンチヒ
ノーザンダンサー
ニアークティック
アドミラルズヴォヤージ
レヴュウー
ボールドルーラー
スワップス
黒鹿
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 B

シャルード
シャルード フォルティノ系
カロ
フォルティノ
グレイソヴリン
チャモセア
クーガー
タイルオブトゥーシティ
フリートナスルーラ
芦毛
Fee 200万円
距離 1800~2400m ダート ○
成長 晩成 気性 A 底力 C
健康 B 実績 B 安定 B

ダイヤモンドショール
ダイヤモンドショール ネヴァーベンド系
ミルリーフ
ネヴァーベンド
ナスルーラ
プリンスキロ
グロースターク
リボー
ラフンタンブル
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ○
成長 普通 気性 C 底力 B
健康 C 実績 B 安定 B

内国産
ハギノカムイオー
ハギノカムイオー プリンスリーギフト系
テスコボーイ
プリンスリーギフト
ナスルーラ
ハイペリオン
ヴェンチア
レリック
ネヴァービート
鹿毛 内国産
Fee 200万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 C 安定 A

ボーザム
ボーザム ブラントーム系
ザサザーン
エクスビュリ
ルアール
タルヤー
ソヴリエディション
ソヴリンパス
ルフィルー
鹿毛
Fee 200万円
距離 2000~2800m ダート ○
成長 晩成 気性 B 底力 A
健康 B 実績 C 安定 C

グリーンマウント
グリーンマウント ノーザンダンサー系
リファール
ノーザンダンサー
ニアークティック
コートマーシャル
ヴァルドロワール
ヴューマノワール
スパイソング
栗毛
Fee 180万円
距離 1600~2000m ダート ◎
成長 晩成 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 B

内国産
ニッポーテイオー
ニッポーテイオー ノーザンダンサー系
リィフォー
リファール
ノーザンダンサー
シングシング
ラバージョン
ダマスカス
パーソロン
鹿毛 内国産
Fee 180万円
距離 1400~2000m ダート △
成長 普通 気性 C 底力 B
健康 A 実績 B 安定 B

フラッシュオブスティール
フラッシュオブスティール エタン系
クリス
シャーペンアップ
エタン
リライアンス
ランザガントレット
トムロルフ
コーニッシュプリンス
鹿毛
Fee 180万円
距離 1200~1600m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 C

アレミロード
アレミロード リボー系
トムロルフ
リボー
テネラニ
ローマン
ボールドリーズニング
ボールドネシアン
パパフォアウェイ
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 A
健康 B 実績 B 安定 C

ジャッジアンジェルーチ
ジャッジアンジェルーチ ボールドルーラー系
オネストプレジャー
ワットアプレジャー
ボールドルーラー
タルヤー
ヴィクトリアパーク
チョップチョップ
ストレイタス
栗毛
Fee 200万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 C 安定 B

テューター
テューター レイズアネイティヴ系
ミスタープロスペクター
レイズアネイティヴ
ネイティヴダンサー
ナシュア
ヘイルトゥリーズン
ターントゥ
コズミックボム
黒鹿
Fee 200万円
距離 1200~1600m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 B

パドスール
パドスール ネヴァーベンド系
ミルリーフ
ネヴァーベンド
ナスルーラ
プリンスキロ
スターモス
モスボロー
ナウチーヂ
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~2000m ダート △
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 A 安定 C

マークオブディスティンクション
マークオブディスティンクション インテント系
ノウンファクト
インリアリティ
インテンショナリー
ティムタム
アイスカペイド
ニアークティック
ロベルト
青毛
Fee 200万円
距離 1200~1800m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 A 実績 B 安定 C

シェルシュールドール
シェルシュールドール ノーザンダンサー系
ノーザンダンサー
ニアークティック
ネアルコ
ネイティヴダンサー
リヴァーマン
ネヴァーベンド
スノッブ
黒鹿
Fee 180万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 B 安定 C

ノーパスノーセール
ノーパスノーセール ノーザンダンサー系
ノースフィールズ
ノーザンダンサー
ニアークティック
オキャバイ
ジャカオ
タネルコ
エクスビュリ
黒鹿
Fee 180万円
距離 1200~1800m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 C

フレンチグローリー
フレンチグローリー ノーザンダンサー系
サドラーズウェルズ
ノーザンダンサー
ニアークティック
ボールドリーズン
ハードツービート
ハーディカヌート
ファイントップ
鹿毛
Fee 180万円
距離 2000~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 C

内国産
イナリワン
イナリワン ネヴァーベンド系
ミルジョージ
ミルリーフ
ネヴァーベンド
ラヴーザ
ラークスパー
ネヴァーセイダイ
ソロナウェー
鹿毛 内国産
Fee 200万円
距離 2000~2600m ダート ○
成長 晩成 気性 B 底力 B
健康 B 実績 A 安定 C

ストームオンザルース
ストームオンザルース ノーザンダンサー系
リファール
ノーザンダンサー
ニアークティック
コートマーシャル
ケネディロード
ヴィクトリアパーク
アウティングクラス
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 B
健康 A 実績 C 安定 B

テンパレートシル
テンパレートシル ヘイルトゥリーズン系
テンパランスヒル
ストップザミュージック
ヘイルトゥリーズン
イトニアン
ルークン
ナッシュヴィル
グラウンディド
芦毛
Fee 200万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

フェアジャッジメント
フェアジャッジメント リボー系
アレッジド
ホイストザフラッグ
トムロルフ
プリンスジョン
ロベルト
ヘイルトゥリーズン
ナイトインベーダー
黒鹿
Fee 200万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 普通 気性 C 底力 B
健康 A 実績 B 安定 C

内国産
ラグビーボール
ラグビーボール ノーザンダンサー系
ナイスダンサー
ノーザンダンサー
ニアークティック
ルボーブランス
ルアール
ヴューマノワール
プリンスタリ
鹿毛 内国産
Fee 200万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 晩成 気性 A 底力 B
健康 B 実績 B 安定 C

スルーザドラゴン
スルーザドラゴン ボールドルーラー系
シアトルスルー
ボールドリーズニング
ボールドネシアン
ボーカー
プリンスジョン
プリンスキロ
ボールドアンドブレイヴ
鹿毛
Fee 180万円
距離 1800~2200m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 B 安定 B

バイアモン
バイアモン レッドゴッド系
ブラッシンググルーム
レッドゴッド
ナスルーラ
ワイルドリスク
シューメーカー
セントクレスピン
スパイソング
鹿毛
Fee 180万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

ラシアンボンド
ラシアンボンド ノーザンダンサー系
ダンチヒ
ノーザンダンサー
ニアークティック
アドミラルズヴォヤージ
ワットアプレジャー
ボールドルーラー
チョップチョップ
鹿毛
Fee 180万円
距離 1200~1600m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 C
健康 B 実績 B 安定 A

シャーディー
シャーディー ノーザンダンサー系
ダンチヒ
ノーザンダンサー
ニアークティック
アドミラルズヴォヤージ
ホイストザフラッグ
トムロルフ
ジョンズジョイ
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 A

セクレト
セクレト ノーザンダンサー系
ノーザンダンサー
ニアークティック
ネアルコ
ネイティヴダンサー
セクレタリアト
ボールドルーラー
プリンスジョン
鹿毛
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 A
健康 B 実績 B 安定 B

ナグルスキー
ナグルスキー ノーザンダンサー系
ニジンスキー
ノーザンダンサー
ニアークティック
ブルページ
プリンスジョン
プリンスキロ
ダブルジェイ
鹿毛
Fee 200万円
距離 1800~2400m ダート ◎
成長 晩成 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 B

内国産
ホスピタリティ
ホスピタリティ オーエンテューダー系
テュデナム
テューダーメロディ
テューダーミンストレル
ヒュールパス
アイアンリージ
ブルリー
スコット
黒鹿 内国産
Fee 200万円
距離 1400~1800m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 A
健康 C 実績 B 安定 B

内国産
カツラギエース
カツラギエース プリンスリーギフト系
ボイズィーボーイ
キングズトループ
プリンスリーギフト
ザフェニックス
ヴェンチア
レリック
アンタントコーディアル
黒鹿 内国産
Fee 180万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 C 安定 B

デュラブ
デュラブ ノーザンダンサー系
トップサイダー
ノーザンダンサー
ニアークティック
ラウンドテーブル
ドクターファーガー
ラフンタンブル
マイバブー
栗毛
Fee 180万円
距離 1400~1800m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 A 実績 A 安定 B

フォティテン
フォティテン ノーザンダンサー系
ヌレイエフ
ノーザンダンサー
ニアークティック
フォルリ
ミルリーフ
ネヴァーベンド
サーゲイロード
黒鹿
Fee 180万円
距離 1200~1800m ダート ○
成長 早熟 気性 C 底力 B
健康 B 実績 B 安定 B

ロイヤルスキー
ロイヤルスキー ボールドルーラー系
ラジャババ
ボールドルーラー
ナスルーラ
マイバブー
インヴェルゾメント
インテント
トゥルノワ
栗毛
Fee 180万円
距離 1400~1800m ダート ◎
成長 普通 気性 C 底力 C
健康 A 実績 B 安定 B

アイシーグルーム

スイフトスワロー

スマコバクリーク

ミルフォード

内国産 メリーナイス

リーチ

内国産 アイネスフウジン

インイクストリーミス

エルセニョール

ガダボート

内国産 サクラトウコウ

内国産 サクラホクトオー

ザーラージル

内国産 ダイタクヘリオス

内国産 ニチドウアラシ

内国産 バンブービギン

ビショップボブ

マジックマイルズ

内国産 メジロアルダン

内国産 ワカオライデン

内国産 ウインザーノット

内国産 グリーングラス

サンキリコ

内国産 スーパークリーク

持ち込みで登場する外国の種牡馬

繁殖牝馬のセリ市に上場される牝馬の中には、既に産駒を受胎しているものも登場するんだ。外国血統の牝馬なら外国の種牡馬を、内国産牝馬なら日本の種牡馬を受胎している可能性がある。外国の種牡馬は能力が高いものが多いから、生まれる産駒はかなりの活躍が期待できるかもしれないぞ。受胎している牝馬を見つけたら買ってみよう。

←これは内国産の牝馬

←こちらは外国の牝馬だ

持ち込み種牡馬一覧

ダンチヒ	ガルチ	ダルシャーン
サドラーズウェルズ	プレザントコロニー	デヴィルズバッグ
カーリアン	エーピーインディ	ダイイシス
ヌレイエフ	インディアンリッジ	エルグランセニョール
ストームキャット	マウントリバーモア	ハイエストオナー
シーキングザゴールド	カポーティ	スルーオゴールド
ゴーンウエスト	コジーン	ベーリング
ウッドマン	フォーントリック	ブラッックタイアフェア
シアトリカル	レッドランサム	リナミックス
アンブライドルド	リローンチ	ムトト
マキャベリアン	リズンスター	スペンドアバック
ラーイ	ワイルドアゲイン	トロピュラー
レインボークエスト	ブロードブラッシュ	
フェアリーキング	グリーンデザート	

タップオンウッド
ナトルーン
ムーンマッドネス
ムクター
リードワンダー
グランドオペラ
グロウ
ゲイメセン
ゴライタス
トレボロ
トロメオ
メイワパッサー
メジロイーグル
ヤエノムテキ
ランズダーン
ランドヒリュウ
ダイナコスモス
バンブーメモリー
ギャロップダイナ
シリウスシンボリ
スズパレード
ニシノエトランゼ
ニシノライデン
ランニングフリー
レジェンドテイオー
アズマイースト
サクラサニーオー
サンテステフ
ダイナサンキュー
トウショウサミット
アンドレアモン
スプレンディドモーメント

内国産
セントシーザー
鹿毛 内国産
Fee 60万円
距離 1000~1400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

内国産
アサカシルバー
芦毛 内国産
Fee 50万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 普通 気性 C 底力 B
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
サクラロータリー
鹿毛 内国産
Fee 50万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 B 安定 B

ミュージックタイム
芦毛
Fee 50万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 C 実績 C 安定 C

内国産
ゴールドレット
黒鹿 内国産
Fee 40万円
距離 1800~2200m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

内国産
カツラノハイセイコ
黒鹿 内国産
Fee 30万円
距離 1800~2600m ダート ○
成長 普通 気性 C 底力 A
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
ハヤテミグ
栗毛 内国産
Fee 30万円
距離 1800~2600m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 C 実績 C 安定 C

内国産
ライフタテヤマ
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 1600~2000m ダート ◎
成長 晩成 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

内国産
トウショウペガサス
鹿毛 内国産
Fee 60万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

内国産
アサヒエンペラー
黒鹿 内国産
Fee 50万円
距離 2000~2600m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 C 実績 B 安定 C

内国産
ダイユウサク
鹿毛 内国産
Fee 50万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

ヤワ
栗毛
Fee 50万円
距離 2000~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
ダイシンフブキ
芦毛 内国産
Fee 40万円
距離 1200~1600m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
コトノアサブキ
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 1800~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 A 実績 C 安定 C

内国産
メジロデュレン
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 2000~3200m ダート ○
成長 晩成 気性 C 底力 B
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
リードホーユー
黒鹿 内国産
Fee 30万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
フジノフウウン
黒鹿 内国産
Fee 60万円
距離 2000~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

カッティングブレード
鹿毛
Fee 50万円
距離 1200~1600m ダート ○
成長 早熟 気性 C 底力 B
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
テュデナムキング
鹿毛 内国産
Fee 50万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 C 実績 C 安定 C

内国産
カウンテスアップ
黒鹿 内国産
Fee 40万円
距離 1600~2200m ダート ◎
成長 晩成 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

内国産
ハクタイセイ
芦毛 内国産
Fee 40万円
距離 1400~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
ステートジャガー
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 B 安定 C

内国産
メジロモンスニー
栗毛 内国産
Fee 30万円
距離 1800~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
レッツゴーターキン
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 1600~2000m ダート ○
成長 晩成 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

ヘイルシャム
鹿毛
Fee 60万円
距離 1800~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
グレートローマン
鹿毛 内国産
Fee 50万円
距離 1800~2200m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

内国産
プレクラスニー
芦毛 内国産
Fee 50万円
距離 1800~2200m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

内国産
キヨヒダカ
鹿毛 内国産
Fee 40万円
距離 1400~1800m ダート ◎
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

内国産
ホクトヘリオス
芦毛 内国産
Fee 40万円
距離 1200~1800m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 B
健康 A 実績 B 安定 C

ターナボス
鹿毛
Fee 30万円
距離 1800~2400m ダート ○
成長 普通 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

内国産
モンテプリンス
鹿毛 内国産
Fee 30万円
距離 2200~3000m ダート ○
成長 晩成 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 B

内国産
ムーンライトパレス
鹿毛 内国産
Fee 無料
距離 1600~2000m ダート ○
成長 早熟 気性 B 底力 C
健康 B 実績 C 安定 C

GB 爆釣リトリーブマスター

ジャンル RPG
コナミ　10月15日発売予定　価格：3980円

バス釣りRPGの登場

琵琶湖に古くから住むと噂される伝説のブラックバスを、幻のルアーで釣り上げるのが目標だ。RPGの要素が満載で、レベルアップすることによって釣りのテクニックを覚えたり、ルアーの飛距離やコントロールが上がったりするぞ。さらに、ライバル達との釣り対決もあるんだ。ゲームに登場するルアーは全部で80種類もあり、入手したルアーは通信ケーブルを繋いで友達と交換できちゃうぞ。ルアーを全部集めてみるのも面白そうだよね。

⬆奥多摩湖をはじめ、河口湖など7カ所の湖が登場

⬆体力の要素もあり、食料を食べると回復するのだ

⬆釣りの大会もある。優勝すると何がもらえるのかな

⬆適切なルアーを選ばないとバスは釣れないよね

GB ポケット電車

ジャンル SLG
ココナッツジャパン　10月末発売予定　価格：3980円(予価)

いつでもどこでも出発進行!

GBで電車の運転が体験できるゲームだ。遊べる路線は「山手線」「大阪環状線」と、博多～札幌を結ぶ「夢の超特急」の3つが収録されているのだ。「トロッコゲーム」といった、ボーナスゲームもあるぞ。

⬆電車を定刻通りに走らせないと運転手失格かも

GB ポケット将棋

ジャンル TAB
ボトムアップ　9月11日発売予定　価格：3980円

気ままに将棋を指せる

高速思考の将棋ゲームで、3段階の中から自分の棋力に合ったレベルで遊べ、駒落ちの設定も可能だ。GBの携帯性の高さによって、電車の中などでいつでも手軽に将棋を指せるのが魅力となっている。

⬆シンプルな画面なので駒の判別もしやすい

GB ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10

ジャンル ETC
エポック社　10月発売予定　価格：3800円

10種類ものゲームが楽しめる!

ボードゲームの「ドラえもんのゲームであそぼうよ」シリーズに収録されているゲームが、GBで遊べるぞ。どれも簡単なルールだから、誰でもすぐに楽しめちゃう。しかもポケットプリンタにも対応しているのだ。

ダイスでドン
⬆サイコロをふって、その数に応じた牌を消していくゲーム。全部消えれば勝ちだ

めいろ
⬆おばけのいる迷路から、ゴールを目指して急いで脱出しよう

ジャラポン
⬆おなじみの、麻雀のような牌を使った絵あわせゲームだ。ボードゲームで遊んだ人も多い?

めくりっこ
⬆ジャラポンの牌を使った神経衰弱。単純だけど、けっこうハマるぞ

きけんないっぽん橋
⬆つり橋の上が舞台の、対戦形式のすごろくゲームだ

ハーフパイプ
⬆スケボーに乗って、空から降ってくるドラ焼きをタイミングよく取ろう

みっつならんだ
⬆3×3マスでプレイするビンゴゲーム。対戦形式でゲームが進行していくぞ

あてっこ
⬆隠された3つの牌の並んでいる順番を、ヒントをもとにして推理しよう

もぐらたたき
⬆3×3マスのもぐらたたき。このゲームは反射神経がものをいうぞ

はたあげ
⬆「ドラあげて」など、号令に従って旗を上げ下げしていくゲームだ

Bistro de 64

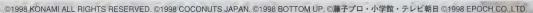
ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

ぐるぐるんクッキー

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文/福本　亜希　●撮影・協力/加藤　昌人

今月はカンタンに作れるおやつ、ぐるぐるんクッキーを紹介しよう。クッキーのなかでぐるぐるんと渦を巻いてるでしょ。これって、ポケモンの何かに似てるよね…。ま、秋も近くなってくることだし、午後のお茶やゲームの合間につまめるし。アイスクリームをつけて食べても夏のおやつって感じでグーなのだ!! 作ってみて、みて!!

◆ココアは体にいいってみのもんたの番組でも言ってたし、暑い日にこおりを浮かべたアイスココアもオツでっせー！

今月は明治製菓（株）から発売中のポケモンミルクココアを飲んでみた。ホットでもアイスでも楽しめるうえにカルシウム入り。ミルクが入ってるからまろやか味なのだ。おまけも入ってた～

あげる

まずは材料。こんな感じ

【長さ20センチのうずまき形3本分】
バター…200グラム 砂糖…100グラム 卵…1個
卵黄…1個分 小麦粉…260グラム ココア…20グラム
下準備：バターを室温に戻して柔らかくしたら、砂糖を加えてよく混ぜよう。さらに溶きほぐした卵と卵黄を加えて混ぜておこう!

1 ざるでふるってみよう

下準備したバターと卵のうえに、小麦粉を目の細かいざるに入れてふるおう。で、混ぜて。

2 ココアをパッパッ

①の生地を2等分して、一方にココアを振り入れよう。で、全体がムラなく色づくまで混ぜる。

3 冷蔵庫でおやすみ中

②で作った２つの生地をそれぞれ３つにわけて、ラップやビニール袋に分けて包んだら、冷蔵庫で15分冷やそう。

4 めん棒でぐるんぐるん

生地を冷蔵庫から取り出し、袋に入れたままめん棒で厚さ１センチほどにのばそう。15センチくらいの長さがベスト。

5 くるんくるんと巻く

のばしたココア生地の上に、のばした白い生地をぴったり重ねよう。ひとまわり大きなラップにのせてくるくる巻くとラク。

6 切っても切ってもうず巻きだ

⑤を３本作ったら、全体の形を整え、冷凍室に入れて１時間以上凍らせるのだ! 取り出した後６ミリ厚さに切る。

7 フライパンでも焼けるのだ!

オーブンもいいが、フライパンでもオッケイ。アルミホイル、その上にクッキングペーパーを重ねて⑥を並べよう。

8 弱火でカリッと、完成だ!!

弱火にしてふたをし10分、裏返してふたなしで８分。程良くこんがりなぐるんぐるんが出来上がり。アイスにつけてもおいしーよ！

輝く ビストログランプリ 開催決定のお知らせ

◆ビストログランプリ、開催の意図◆

本誌創刊２周年を控え、その歴史のなかでビストロもたくさんの芸術作品（ホントか）が誕生しては、消えていった。ゲームやキャラにちなんだ創作料理をテーマに、これまで楽しい料理を紹介したところ「実際に作ってみたよ」「こんな料理はどーですか」などと数々の声が届いた。そこで! N64やキャラを愛する読者の熱い思いを料理に託して下さい、つーことで、開催が決定したのだった…。

◆応募の方法◆

キミの作ったゲームやキャラにちなんだアイデア料理、創作料理のレシピと実際に作った作品の写真をセットで送ってちょーだい。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストログランプリ係
締め切りは10月中旬予定

味はもちろん、見た目も重要だったりする。グランプリ該当作品には豪華賞品を予定。（くわしくは次号で発表）

●ロクヨン亭からお詫び●

本誌９月号で掲載した「フシギダネ風ライスプリン」は食べ物じゃないなアの声が内外で多数。どっちかというとオブジェといった感が…。見た目もさることながら、美味しさも追求することをロクヨン亭は忘れません! 不快な気分になっちゃった人、フシギダネくん、ゴメンなさ〜い。

宿題….

夏休みも終わりだね

夏の間にやりのこしたことはないの?

やっぱりネ!!

やっぱりネ!!

ルイージ水兵　ケインニッヒ将軍　ピーチ情報部員

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：梅雨が明けたと思ったらあっと言う間にお盆も過ぎて夏休みも残りわずか…。あ、でも大学生はまだ当分休みだな。あとひと月くらい。
ピーチ情報部員：将軍は夏休みに何をしてたの? 海? 山? ゲーム?
ケイン：私には夏休みなんて甘美なものは存在しないのだよピーチ君。
ルイージ水兵：休みなんて無くたって年中無休で遊んでるじゃないですか。
ケイン：私の場合は、遊んでいるように見せかけて遊び、仕事をしているように見せかけて遊んでいるのだ。怠惰な人生など送っておらんのだよ。
ピーチ：なにわけわかんないこと言ってんの! 結局遊んでるんじゃない。

イラストの特大殿堂

◆ブルーファルコンに寄り掛かって一服するキャプテン・ファルコン。タバコの銘柄はなんだろう。峰とか若葉とかじゃないよな

東京都／渡辺皇子さん

◆ピカチュウがコイキングをつり上げた。びっくりしているコダックがかわいいね。釣ったコイキングはどうするんだろう。塩焼き!?

奈良県／山村彩世理さん

◆ケイトも色っぽいけど、後ろで笑ってるゾーダがいい味だしてます。背景はジョーカーカップのビックハンドだ

北海道／ぺけちょんさん

◆水系ポケモンでブルーの配色がとっても涼しげ。黄色いコダックがアクセントになっていてすごくいい感じだね

東京都／きさらぎ浅葱さん

◆センチュリオンのデザインが気に入ったんだって。まだ公開されていないキャラも楽しみだよね

千葉県／らっきーぷりんさん

◆柔らかいタッチのリンクがかわいい。この顔って何だか宮本茂さんに似ているような気がするのは俺だけ!?

千葉県／山田亜希子さん

◆コイキング焼きってのがいいよね。氷屋に夏休みなんて無いっていうコメントが書いてあったけど、もしかして家が氷屋さんなの!?

滋賀県／杉岡ヒロユキさん

◆『悪魔城ドラキュラ3D』の主人公だね。アメリカではインターネットなどで情報が出てるんだけどな。年末までには発売してほしいぞ

東京都／はやりのうしさん

◆『F-ZERO X』のドラク。コックピット内の感じとか、ドラクの着ているモノとか、すごくかっこいいよね

千葉県／丸男さん

◆『テンエイティ』メンバーの夏バージョン。剣介がなにげなくルイージのキャップをかぶってるのがグッド

愛媛県／MIYOS さん

今月のお題『ピーチ』 次回のお題『敵キャラ』

▲(福岡県/きりしま成子さん) 独特のタッチでとってもかわいいピーチを描いてくれました

▲(和歌山県/城沢ねむさん) ピーチ情報部員をイメージして描いたんだって。キノコの入れ墨がポイントだね

▲(岡山県/若林沢さん) さらりとピーチを描いてくれました。シンプルな正統派ピーチだぞ

▲(福岡県/あおがえるさん) ハンドル握ると性格変わる人っているよね。カートにスカートで乗るのもすごい

▲(東京都/みどりぼうしさん) 窓にべったりくっついたマリオがものほしそうな顔をしているぞ

▲(愛知県/果月改め風間とうかさん) ピーチも出演作多いもんね。『Dr・MARIO』では看護婦役をやってるし

▲(鳥取県/立木あやさん) はい。きれいなお姉さんはもちろん好きです。人として当然好きです

▲(大阪府/きりさき水希さん) 家にあった紙パックをヒントにしたそう。カルピスフルーツって知らないなぁ

▲(埼玉県/松本郁子さん) マリオのためにケーキを作るピーチ。マリオとピーチのなれそめって知りたいよね

イラストファンレター

▲(From 岡山県/ラッキーさん To まあめいどさん) ピーチを描いて欲しいって

▲(From 岡山県/のりっちさん To 杉岡ヒロユキさん&山村彩世理さん)

▲(From 大阪府/トノサマキントさん To 編集部/アンドレ&SEALさん)

イラスト10歳未満

▲神奈川県/ダグブラザーズさん/9歳

ボンバーマンもいいけど、ダグブラザーズもいいな

▲埼玉県/なぞの64さん/?歳

2人の影が月に映っているのがグッドです

▲岩手県/アリスさん/9歳

ピカチュウって相変わらず人気が高いな

イラスト季節だより

▲(愛知県/サルメンカンジャさん) 肺に穴があいたって!? もしかして肺気胸?

▲(神奈川県/おからさん) 確かに。夏と言えば甲子園だな。パワプロやろうっと

▲(滋賀県/山口美紗都さん) 最近蚊取り線香って見ないよね。リキッドが増えたし

イラスト高層雑居ビル

◆（福井県／聖氷影さん）『FE～紋章の謎』の傭兵のオグマね。おれもこのキャラ好きだけど…尾熊洋平とは

◆（東京都／洋ゲー魔王さん）フォックスの親父のギャラクシードック。ペッピーとピグマの人間版がいい感じ

◆（福岡県／シン国さん）静かな田舎の避暑地を想像させてくれます。行きたいなぁ、静かな所。東京はうるさい

◆（愛知県／けろっとさん）絵の具の緑色がきれい。リンクの緑はやっぱこの色だよな。あとルイージも

◆（岡山県／まあめいどさん）新車を買ってからドライブ三昧なんだって。鳥取砂丘とかに行くらしいぞ

◆（大阪府／ローラさん）カスミの露出度が高いところが好きらしい。何にせよ露出度が高いってのはいいぞ

◆（埼玉県／Dr・Ryoさん）『オウガ3』のドラゴンマスター。やっぱ女性キャラの人気が高くなるのかな

◆（大阪府／高橋智史さん）カメレオンの背中にカズーイが、バンジョーの背中には…なんとファルコが!!

◆（千葉県／いが2さん）死者をよみがえらせるには1upキノコってか。キノコがある限り不死の命が…

◆（東京都／おえかきまんまさん）題して「ぽけもんスイカ割り」。マルマインだけはたたきたくないっす

◆（山梨県／川村聖人さん）ジョゼットの浴衣姿。浴衣の色がきれいだね。何か参考資料はあったのかな

◆（徳島県／田村和将さん）クッパをグリグリ振り回すマリオと、背景のマリオ。構図と色鉛筆がいい感じだな

◆（鹿児島県／飛鳥さん）町の夏祭りの抽選会で鹿児島・東京間の往復航空券が当たったんだって。すごい！

◆（愛知県／サルムント雁さん）EADと書いてあるけど、PEACH＆LUIGIとも…。後ろのは誰だ!?

◆（岐阜県／わどちゃん）ニワトリにかこまれるリンク。まぎれて『カービィ3』のピッチがいるぞ

◆（福岡県／くらざわかずるさん）エフゼロの世界のお月見だって。カービィを抱いてるのはC.ファルコンだよ

◆（大分県／海月美佐紀さん）ドラゴンテイマーが頭にかぶってるのって、骨だよなぁ。なんかすごいよね

◆（鳥取県／『奈美さん』な…なんと。久しぶりにドリームを買ったとか。そんなこと言わずに毎月読んでくれ～

◆（埼玉県／涼代都和さん）ヤエちゃんファンも多いから、このイラストも喜ばれるんだろうな

◆（東京都／LINKSさん）ゲームショウではリンクのコスプレをしてゼルダ姫を連れて歩く予定らしいぞ

◆（大阪府／大神晃さん）タタリ神に襲われるリンク。いつのまに『もののけ姫』に出演していたんだ!?

◆（岡山県／東雲凪さん）気持ちよさそうに草原でお昼寝。俺もお昼寝したいよ。ホント。寝かせてくれ～

◆（東京都／ミレーさん）質問にお答えしましょう。ズバリ、リンクは左利きです。覚えておこうね

◆（埼玉県／岡直樹さん）相変わらず『J』ファン岡さん。イラストは『J3』!? 出ればいいんだけどなぁ

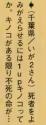
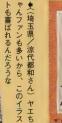
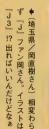
◆（滋賀県／山本真美さん）ボンバーマンとキャンプだね。キャンプメニューの定番カレーを作ったんだね

◆（鹿児島県／木口屋さん）なんかいいです。夏のある日って感じで。よく見ると枕がキノピオなんだね

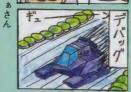
◆（大阪府／NO・Qさん）『FE』のおどりこリーンのつるぎの舞いだとか。『FE』ネタがつきないね

◆（京都府／ていぬさん）全然怖くないアービンもいいな。いつもと違った迫力がある。初投稿よろしくってさ

◆（神奈川県／スギさん）スギさんは推理モノが好きなんだね。当然『金田一少年』にも期待しちゃうよな

◆（山口県／TOMさん）『ぷよぷよ』のシェゾが好きなんだって。ヘンタイと呼ばれるキャラでもいいんだってさ

4コマの長屋

東京都／宝山りふぁさん
◆4コマの常連になりつつあるなぁ。なかなか面白いネタです

京都府／ていえぬさん
◆初投稿にして掲載2枚目。EADの設定をつかんだ深いネタだったので

愛知県／けつあごマニアさん
◆任天堂の社員旅行か…。やばいネタだけどオチで笑ってしまった。不覚

◆蒲焼きか。うまいよな。コイツなら食えそうだし。題名もいかしてるぞ
岡山県／黒子走りさん

◆アーボはアオダイショウになりたかったのか。ってなれるのか!?
滋賀県／山口美紗都さん

キレてるかたたち

◆(千葉県／山内篤康さん) いや、これ最高! 募集しても近寄りたくないもんな

◆(大阪府／HIRO さん) そうか…。EADにとっては、マリオってご先祖になるんかね

◆(静岡県／藤盛号23才さん) 何を飲まされるんだか…。目がいっちゃってるし。マリオか!?

◆(千葉県／丸男さん) っていうかやめて。あまし守って欲しくないんだけど…

◆(長野県／小林紘子さん) 『イギーくん』に出てくるキャラって変わってるからね

今月の階級特進者

特務軍曹昇格
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

曹長昇格
大阪府／大神晃さん

上級軍曹昇格候補
福岡県／きりしま成子さん
岡山県／まあめいどさん
奈良県／山村彩世理さん
福岡県／くらざわかずるさん

軍曹昇格候補
北海道／ぺけちょんさん
東京都／みどりぼうしさん
大阪府／NO.Q さん

上等兵昇格
大阪府／高橋智史さん
鹿児島県／飛鳥さん
滋賀県／山本真美さん
埼玉県／岡直樹さん

上等兵昇格候補
埼玉県／Dr.Ryo さん
大阪府／ローラさん

1等兵昇格
福岡県／シン国さん
愛知県／サルメンカンジャさん
千葉県／丸男さん

1等兵昇格候補
千葉県／いが²さん
東京都／はやりのうしさん

2等兵昇格
千葉県／山田亜希子さん
東京都／渡辺皇士さん
愛媛県／MIYOS さん
愛知県／果月改め風間とうかさん
東京都／洋ゲー魔王さん
東京都／ミレーさん
東京都／宝山りふぁさん

2等兵昇格候補
愛知県／サルムント雁さん
大阪府／きりさき水希さん
大阪府／トノサマキントさん
滋賀県／山口美紗都さん
大分県／海月美佐紀さん
山口県／TOM さん
愛知県／けつあごマニアさん
福岡県／あおがえるさん

正隊員昇格(隊員証授与)
東京都／きさらぎ浅葱さん
千葉県／らっきーぷりんさん
埼玉県／松本郁子さん
神奈川県／おからさん
東京都／おえかきまんまさん
神奈川県／スギさん
京都府／ていえぬさん

準隊員入隊(記念品授与)
初採用者全員

イラスト募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」(横:縦=1:3又はハガキサイズ)を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末消印。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『F-ZEROX』のショートカット続報！『ゴールデンアイ』では隠れキャラが登場

N64もだんだんソフトの数が増えてきてうれしい限り。
ドリテクの宮殿もいっそうパワーアップしてお届けしよう！

F-ZERO X

大阪府／小浦一朗さん・編集部／ゲーマーアンドレ

ぞくぞく発見、ショートカット！

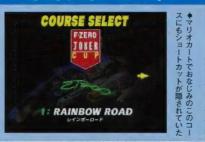
先月号に引き続き、F-ZEROXのショートカットをご紹介しよう。ショートカットっていうとどうしても抜け道を通って先に行く、って印象があるけど、F-ZEROXでは垂直方向へのショートカットが発見されている。つまり、階段を一段ずつ降りるんじゃなくて一気に飛び降りる感じで走る距離を短縮するのだ。スタッフゴーストもやってるし、タイムアタックには必要不可欠なテクニックだと言えるだろうな。

レインボーロード

◆マリオカートでおなじみのこのコースにもショートカットが隠されていた

ムーンサルト

◆最初はちょっと恐いけど、慣れるとけっこう快感になるぞ

レインボーロード

◆スタッフゴーストにお手本を見せて貰おう。ここからコースの外へ飛び出す

◆こわがらずに空中を飛ぼう。あせって3Dスティックをいじると危険

◆そして着地だ。まだスタッフゴーストともあんまり差はついてないな

◆着地地点はガードレールがない危険地帯。車体の向きをまっすぐに

ムーンサルト

◆この「EAD」の看板が目印。ここからジャンプするのだ

◆恐れず、大胆に行くのだ。左手前方に着地ポイントがある

◆よし、あそこが着地地点。飛びすぎると前にあるカーブにぶつかってしまうぞ

◆着地成功。マシンによってはこの瞬間2000kmを超えるスピードが出る

F-ZERO X
編集部／ドリテク隊

隠しコマンド大公開！

みんな毎日F-ZEROXやってるよね？ジョーカーカップ出現や使用可能マシンが増える条件については先月号でも紹介したけど、けっこうこれが厳しい条件なのだ。なかなか出来ないヒトもいるだろうね。そんな時のために、ドリテク隊特撰のコマンドを紹介しよう。これで、すべてのマシンですべてのカップを遊ぶことが出来るぞ。それと、おまけにマシンがちっちゃくなるデフォルメマシンコマンドもつけちゃおう。

全カップ出現コマンド

モード選択画面で
L→Z→R→C上→C下→C左→C右→スタート

↑使用後。見よ、夢にまで見たX-CUPが目の前にある

↑コマンド入力前。ここで止まってるヒトもいることだろう

デフォルメマシンコマンド

マシン選択画面でL+R+C左+C下

↑ごついキャラに可愛いデフォルメマシン。アンバランスでいいね

↑この画面でコマンド入力。マシンがぶるぶる震えて変形するぞ

大夢

ゴールデンアイ007
埼玉県/中村哲也さん

対戦専用隠しキャラ発見！

いまだに編集部内でも対戦が盛り上がってる『ゴールデンアイ』だけど、なんと対戦で使えるキャラが大幅増になるというドリテクだ。対戦のキャラ選択画面で下のコマンドを入力。同時押しを狙うより順番に押していった方が成功しやすいぞ。「L押してR押してC左」って感じだ。

↑この画面の時にコマンド入力。てきぱきと、でもあせらずにやろう

隠しキャラコマンド

①L+R+C左	⑥L+R+C左
②L+C上	⑦L+C上
③L+R+十字キー左	⑧L+R+十字キー右
④L+十字キー右	⑨L+R+C下
⑤R+十字キー下	⑩L+十字キー下

対戦の新メンバー達

↑左上がTerroristでその隣がKen。ケン・ロブ氏なのか？下はBikerとSally

↑右上のRosikaはすごく背が低いのだ。下2人も女性、VivienとMandy

↑謎のおやじ軍団。左上から時計回りにDuncan,Martin,Karl,Markだ。

↑時計回りにB,Alan,Joe,Joel。合計64人もいるとなると使うキャラに迷うよね

F-ZERO X　編集部／ドリテク隊

タイトル画面が変化する！

まずはコミック調のイラストタイトル。これはエキスパートクラスで4つのカップともに総合1位で出現する。さらにマスタークラスで4カップ総合1位をとるとマシンイラストのタイトルに変化。友達のカセットを見れば進み具合がすぐ分かるね。

↑エキスパートを総合1位でクリア。これでタイトル画面が変わるぞ

タイトル画面が変わっちゃう！

↑これがコミック調イラストタイトル。パッケージの裏に描いてあるね

↑このマシンはなんだろ？ブルーファルコンにも見えるけど

ポケモンスタジアム　神奈川県／渋谷陽さん

ポケモンを回転させてみるのだ

「ずかん」で表示されたポケモンの3Dモデル。十字キーを押すとぐるぐる回転するぞ。これで気になるルージュラのスカートの中だってばっちり見える。なに？別に気にならない？そうかぁ。

↑これがルージュラのスカートの中。やれやれ

↑「上から見たプリン－！」。確かにまるく見える

↓上から見たラフレシアだ。花そのものにしか見えないな

↑レアコイル。実は上下逆さまなのだ。ちょっと見じゃ気づかないだろ

チョロQ64　神奈川県／須藤崇志さん

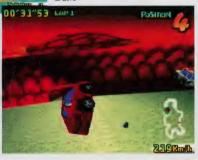
チョロQスピニングアタック！

チョロQが段差やジャンプ台でジャンプしたとき、3Dスティックを右か左に入れてRトリガーを連打しよう。チョロQがスピンして飛距離も伸びるし無敵状態になるぞ。

3Dスティックを右か左に入れRトリガー連打

↑なかなか強力なスピニングアタック。使い方次第だ

↓スピン中は方向を制御できない。注意が必要だ

↑技を使わないとこれくらいしかジャンプしない

スーパーロボットスピリッツ　編集部／ドリテク隊

全キャラ使用コマンド！

けっこう厳しい条件になってた隠しキャラ。300時間プレイするなんて至難の業だよね。そこでこのコマンドをご紹介。マスターガンダムからジュデッカまで、すべての隠しキャラが使用可能になるぞ。

L9回→R7回→Z1回→A3回→C下10回→C右5回

↑コマンド入力前はこんな感じ。ノーマル状態だ

↓コマンドを入力すると……おお、増えてる増えてる！

↑この画面が出る前までにコマンドを入力しよう

F-ZERO X　広島県／井上泰久さん
デスレースでタイム短縮

デスレースで最後の1機を倒した後ちょっとタイムラグがある場合がある。そのタイムラグを解消するために、最後の1機と一緒にコースアウトしてみよう。場合によっては2秒ほどタイムを稼げる。

◆1秒を争うデスレースでは有効なテクニックだといえるだろう

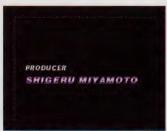
F-ZERO X　兵庫県／益山晴樹さん
トップとのタイム差を表示

グランプリモード・タイムアタックモードでレース中にLトリガーを押すとトップとのタイム差が表示されるぞ。タイムアタックモードではゴーストとのタイム差が表示されるので便利だ。

◆だんだん差が開いていく……。いかん、なんとかしなくちゃ

F-ZERO X　編集部／ドリテク隊
エンディングロール

GPモードのエキスパートクラスで4カップすべてに総合1位をとってみよう。感動のスタッフロールがみられるぞ。勝つのはけっこう大変だけど、それだけの価値はあるのだ。これを励みに頑張ろう。

◆任天堂と言えばこのお方。これからも期待してます

スーパーロボットスピリッツ　山口県／濱崎棟先さん
怒る、東方不敗！

オプションモードのキーコンフィグで、パンチ・キック・スピリッツのどれかを使えないようにしてみよう。東方先生に罵声を浴びせられるぞ。でも東方不敗ならキック抜きとかでも勝てそうな気が……。

◆「おろかものめがっ！」響く師匠の怒声。まじめに戦う準備をしよう

ゴールデンアイ007　愛媛県／ドリテク隊？さん
リモコン爆弾カンタン爆破

リモコン爆弾を爆発させるには武器を起爆装置に切り替えなければいけない。でも、リモコン爆弾を装備したままでAボタンとBボタンを同時に押してみよう。あーら不思議、大爆発だ。

◆これでリモコン爆弾を飛び道具としても使える。危ないけど

ゴールデンアイ007　奈良県／上垣内隆史さん
ボンド、フラッグの舞

対戦モードのリビング・デイライツ（フラッグ戦）で、フラッグを持ってCボタンの上を押しながらCボタンの左右を連打。他のプレイヤーから見ると怪しい動きで踊り狂うボンドの姿が……。必見だ。

◆どうした、ボンド。英国情報部の名前が泣くぞ

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先まではガキかFAXで奮ってご応募ください。

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK　Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

＜ハガキの書き方＞

❶ポケモンスタヂアム
❷波乗りピカチャウGET!
GBパックに差し込んだゲームボーイソフトの「ポケポケモンスター」を引き抜き、地面に思いっきりたたきつけて踏んづけてみよう。ソフトがバラバラになって壊れてしまうぞ。そのかわり、いつのまにかロムには波乗りピカチャウが!!
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
石原　ぴか男（35）　P.N.滅多問
電話 03-1111-2222

N64 NEW SOFT CATALOG

E3、ポスター付録などで2ヶ月間お休みした好評の新作ソフトカタログ.「なくさないで！」という読者の声も多く届きました。でも連載は続くので安心してね。ではガラっと様相の変わった当ページ、今月も情報満載でお届けだ。

ジャンルの見方

- RPG―ロールプレイング
- ACT―アクション
- 格闘ACT―格闘アクション
- ADV―アドベンチャー
- SLG―シミュレーション
- PUZ―パズル
- SHT―シューティング
- SPT―スポーツ
- TAB―テーブル
- RAC―レース
- ETC･DD―その他･64DD

お待たせしました!!リニューアルで当ページ再登場!!

MOTHER3(仮)

RPG DD

任天堂 未定

全12章だての「言葉では表せないほどの感動」がつまったシリーズ最新作。「糸井さんがテレビに出てたけど、制作のほうは大丈夫？」というおハガキをイッパイいただくんだけど、次号ではなんらかの最新情報をお伝えできると思うよ。

スーパーマリオRPG2(仮)

RPG DD

任天堂 未定

全く新しく生まれ変わった「ペラペラマリオ」にヨッシーたちも豪華に登場。5月下旬のE3では戦闘シーンのデモがついにお目見えし、これも前作の疑似3Dではなく、ひらひらと舞うような2Dだった。こちらも近日続報が来そうだぞ。

エルテイル(仮)

RPG

イマジニア 未定

父を殺された魔法使いの少年、ジャン・ジャックが複合系統の魔法を武器に旅に出る。当初の発売予定は97年春だったが…アメリカでは発売中。編集部で取り寄せてプレイしてみたが、まずは長い長い長～い階段をひたすら下った…。

※画像は海外版です

HYBRID HEAVEN(仮)

RPG

コナミ 未定

E3での新画面公開から最新情報はまだなし。でも、E3での評判はなかなかだったとの声から、早くも国内でも期待が高まっている。サイバーな雰囲気でクールに繰り広げられる新感覚のRPGは、次の目玉作品になることうけあいだ。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

ACT

任天堂 98年秋

今月は竪琴を持ったステキな少年が登場。また以前から紹介していた馬は移動やレースのためだけでなく、ガノンに認められるために育てるとか…。謎解き、ニワトリのご乱心などの要素もしっかり健在。気づくと発売の秋はすぐだね！

バンジョーとカズーイの大冒険

ACT

任天堂 98年秋

クマのバンジョーと、トリのカズーイが大活躍する3Dアクションゲーム。次々とヒット作を送り出すレア社が楽しいアドベンチャーをプレゼントしてくれるぞ。アメリカでは既に発売され、手に入らないほどの人気ソフトなのだ。

ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 未定

『007』『ディディー』とたてつづけにヒットを飛ばすレア社作。同社はSFC版から本作を手がけているが、近日発売の『バンジョー』などから考えても、どうやら最新のドンキーは完全な3Dになって再登場しそう。でも発売はいつ？

※画像はSFC版です

コンカー64～12の物語(仮)

ACT

任天堂 未定

リスのコンカーが主役の、レア社作の3DACT。サブタイトルが「12の物語」とあるように、絵本をめくりながら12の世界を冒険するんだ。リスらしく穴をほったり、木の実を集めたり、おちゃめでかわいい物語になりそうだね。

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 未定

「完全な作り直し中」とのコメントがあってから幾歳月…。ACTやPUZなどなど、いろんな要素が組み合わさったゲームになりそう。ただHAL研は『MOTHER』他を急ピッチ制作中なので年内発売はなさそう。SFC最新版でガマン！

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

ルイージが登場の第2弾か？と弟ファンには待ち遠しい新作だけど、その後の情報はナシ。実際に画面上でルイージを動かす実験をしているとの情報があったのがもう1年近く前だから、そろそろ兄弟そろった姿を拝みたいんだけど。

※画像は前作のものです

悪魔城ドラキュラ3D(仮)

ACT

コナミ | 未定

こちらもE3での新画面発表以来、国内では新情報はなし。しかもアメリカ国内のネットでは、そのグラフィックやキャラ性に早くも人気沸騰。先走りな情報合戦も行われているが、ファンなら日本のリリースがあるまで待っていよう。

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 98年秋

ヤバイ物質がつまった缶を落っことしちゃった宇宙人のエド君。騒ぎを静めるために、ミッションクリア型のシナリオを解いていこう。オープニングのデモを見たが、おどけたカンジの洋モノアニメ調で楽しかった。製作はフランスだ。

ウィンバック

ACT

光栄 | 98年冬

テロリストに占拠されてしまった衛星兵器の管制センターを奪還するという任務についた特殊部隊の1人となり、凶悪なテロリストと対峙する。制限時間内にクリアしなければならないという緊張感の中でゲームは進んでいくのだ。

イギーくんのぶら²ぽよん

ACT

アクレイムジャパン | 98年8月28日

まんまるのキャラクターイギーくん達を操作して、ひたすら塔の上を目指して昇っていくアクションゲーム。レース的な要素が多く、最大4人対戦も楽しむことができる。遊べるステージは100面以上。価格も1000円安くなったぞ。

カメレオン・ツイスト2

ACT

日本システムサプライ | 98年冬

2本足カメレオンのデイビーくんが帰ってきた！ もちろん今回もあの、ビロロロローンと気色いい舌のアクションは健在。さらにパワーアップした新兵器も追加され、デイビーくんはいったいどんな活躍を見せてくれるのだろうか？

ドラえもん2（仮）

NEW!! ACT

エポック社 | 98年12月

みんなも大好きドラえもんがN64にカムバック。新しいシステムも目白押しで、ひと味変わったゲームになってるはずだ。ジャイアンに再会できる日も、あのすてきな歌声を聞く日も近いはず。耳栓を用意して待っていてくれ。

ラストレジオンUX(仮)

格闘ACT

ハドソン | 未定

ロボット同士が繰り広げる対戦ゲーム。プレイヤーはロボットに乗り込み、装備しているウェポンなどで戦闘を行う。対戦フィールドはスタジアム状の3D空間。敵と自分の1対1の死闘バトルをプレイすることができるゲームなのだ。

ファイティングカップ

格闘ACT

イマジニア | 未定

このソフトと同様に、しばらく動きのなかった『キラッと解決! 64探偵団』が急遽発売日決定したように、もしかしたら『ファイティングカップ』も動きがあるかもね。来年初めあたりまでには発売されると予想しています。

飛龍の拳スタジアムSDバージョン

格闘ACT DD+GB

カルチャーブレーン | 98年9月25日

『ツイン』から分かれたSD版、情報が届くと同時に発売日も決定だ。お宝集めも健在、前作のお宝データも使えるぞ。また前作で登場できなかった幻のムエタイ使いも登場。そして最終的には64DDにデータを集積できそうなのだ。

バーチャル飛龍の拳64

格闘ACT

カルチャーブレーン | 98年冬

『ツイン』ではキャラが8人だった本格派格闘の最新作、次は倍の16人ものキャラが登場するぞ。前作では段位認定システムが好評だったが、本作でも搭載するかどうかはまだ不明。システムはできあがっているので、続報も近いぞ。

※画像は前作のものです

64大相撲2

格闘ACT

ボトムアップ | 98年11月予定

あの相撲ゲーがN64に帰ってくる！ 果たしてあの横綱育成モードは健在なのか？新しい彼女は何人ぐらい出てくるのか？力士は前作とおなじようなデザインなのか？そしてミニゲームはあるのか？真相究明は来月以降だ！（たぶん）。

はみだしワン デジカメで撮った画像を加工し、富士フィルムのS・D・I・サービスでプリントできる『マリオのふぉとぴー』が11月6日に任天堂から発売される。詳しくは毎月新聞をみてね。

はみだしワン

ケムコが『チャーリーブラストズチャレンジ』というパズルゲームを米国で発表。工事のおじさん?が出てくるらしいぞ。日本での正式発表はまだなので、発売は来年春以降か。

ジャングル大帝
ADV?

任天堂 | 未定

君も白いライオンのレオになって、大地を駆けめぐる愛と勇気の大冒険をしよう。昨年秋には最初の3ステージができていたので、そろそろ最新情報が届いてもいい頃。手塚治虫ワールド建設も決定したし、レオブームが再来するかも!

金田一少年の事件簿(仮)
ADV

ハドソン | 未定

相変わらず新情報無しながら期待の新作ランキングにランクインし続ける。金田一ファンの圧倒的な人気に支えられつつもゲームの内容は闇に包まれたまま。ハドソンからの情報も「現在制作中」とのことだけ。今年発売はキツイ!?

シムシティー64
SLG DD

任天堂 | 未定

今度のシムシティーは、自分の作った街に入っていけるのだ。しかも64DDで乗り物他のデータをどんどん追加していけるぞ。64DD同時発売最有力候補だと言われていたが、その発売予定時期は編集部でも業界でもまだつかめない…。

キャベツ(仮)
SLG DD

任天堂 | 未定

鬼才・糸井重里氏が数年間も構想を暖めていた育成SLG。箱庭のような中で生き物(キャラ)を育てるらしいが、糸井氏の構想だけにもっととんでもないオモシロ要素が満載のはず。「鮮烈な」キャラデビューは残念ながらまだ不発だ。

※写真は糸井さんご本尊です

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
SLG

クエスト | 98年秋

根強いファンを維持し続ける本格派シミュレーション。『伝説のオウガバトル』のシステムを継承しつつ、新システムや新クラスも盛り込まれ、よりリアルな戦略を表現。今回は、前2作の中間に位置するストーリーが語られる。

シムコプター64
SLG

エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定

DD対応なんだけどその方面での情報はなし。でも一応ヘリが飛んでるところは見られるぞ。あと、凶悪な悪の秘密結社(ウソ)ヘコヘコ団が街を侵略するシーンも確認。そのヘコヘコぶりが編集部ではちょっと人気だ。待て続報。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)
SLG

トミー | 未定

マクロの空をつらぬいたまんま一体どこへ行ってしまったのか、まるっきり情報がないのがこのゲーム。おなじみバルキリーが大活躍するフライトシミュレーション風味のシューティングゲームになってるはずなんだけど…。

フライトシミュレーター(仮)
SLG

ビデオシステム | 98年予定

『ソニックウィングス』などを手がけた米国のパラダイム社製作の本格派フライトSLG。E3ではビデオシステムブースで、垂直離着陸機が登場の『ハリアー2000』を発見。本誌取材班はこのソフトに関係があるとにらんでいるぞ。

おねがいモンスター
SLG

ボトムアップ | 98年11月予定

だんだんゲーム画面やキャラクター画面も増えてきて、徐々にその全貌が明らかになりつつある『おねがいモンスター』。今月はモンスターの「進化」シーンの映像もあるぞ。発売もだんだん近づいてきたし、待つ甲斐はあると思うぞ。

Jリーグタクティクスサッカー
SLG

アスキー | 98年冬

日本代表の司令塔が海外移籍。日本で見られないのは残念だけどそれだけ日本のサッカーも世界的になった証拠だな。ゲームの方はもうしばらく辛抱してほしい。64にはなかったタイプのゲームだし、おそらく期待していいはずだ。

牧場物語2
NEW!! SLG

パック・イン・ソフト | 98年12月

ほのぼのとした世界観にユニークなゲーム性。多くのファンを持つ『牧場物語』がN64についに登場!! 3Dになったグラフィックはもちろん、遊びの要素も前作をはるかにしのぐ超期待作。詳しくは28Pからのインタビューを見てね。

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
NEW!! PUZ

カプコン | 98年内

カプコンのN64参入第1弾は、大人気パズルゲームのテトリスとディズニーキャラクターの合作。今年秋に、アーケードで稼働するゲームが、そのままN64でプレイすることができる。簡単なルールなので初心者でもたのしめる。

バイオテトリス
PUZ

アムテックス｜未定

「バイオ」とタイトルにある通り、なんとプレイヤーの心拍数を測りながらテトリスをプレイするゲームだ。ドキドキ具合によって落ちてくるブロックが変わる？当初発表していた98年3月発売予定はとうに過ぎ、新情報も全くない。

忍たま乱太郎チャレンジパズル64
PUZ

カルチャーブレーン｜98年末

NHK教育で長年放送している同名タイトルのアニメのキャラが登場するパズルゲーム。簡単に言うとキャラの絵を合わせていくのだが、レベルが上がるとけっこう難しくてハマルぞ。ポケットプリンタ対応のGB版は好評発売中だ。

BUCK BUMBLE
SHT

Ubiソフト｜98年11月

西暦2010年、有害物質に汚染された昆虫たちが殺戮を開始した。ヤツらを止められるのはサイボーグのハチ「バック」だけだ！『スターフォックス』のArgonaut Software社が送るユニークな昆虫シューティングゲームがキミを直撃！

エフ〜FLYING HUNTERS
SHT

アクレイムジャパン｜98年内

全方向型の360度シューティング。サイクロンと呼ばれるホバーマシンに乗り込んで敵の防衛システムやライバル達と戦っていく。1人用のミッションクリア型のモードや、4人同時対戦モードがある。無重力空間で白熱のバトル!

テュロック2（仮）
SHT

アクレイムジャパン｜98年末

あの野生児が帰ってくる。数々の武器を操りながら恐竜を相手に戦う男。独特の世界観と、華麗なグラフィック、敵の思考力の高さや、リアルな動き。数々の賛美を浴びた3Dシューティングが、4人対戦も可能になってよみがえる。

ブレードアンドバレル
SHT

ケムコ｜未定

ブレードはヘリコプターの羽根。バレルは戦車の砲塔を意味する。ヘリ対戦車という異色のバトルシューティングだ。発売間近まで開発が進んでいたのだが、改良ということで発売が無期延期となった。現在でもその行方は知れない。

ナイフエッジ（仮）
SHT

ケムコ｜98年12月

海外では画面などの情報が公開されている3Dシューティングゲーム。戦闘ヘリに乗り込んで敵を撃破していく。E3でも出展され、開発も順調に進んでいるようなので、来月号あたりで紹介できるようになるかも。今年中に遊べるかな？

超空間ナイタープロ野球キング2
SPT

イマジニア｜未定

我らが横浜ベイスターズは相変わらずの絶好調で首位をキープ（8月3日現在）！この調子を持続すれば、『プロ野球キング2』ではかなり強力なチームとして登場しそうだから楽しみ。悲願だった横浜の優勝シーンは見られるか!?

ウルトラベースボール実名版64
SPT

カルチャーブレーン｜99年

ストイックな野球ゲーでは勝てないという君に朗報！魔球や秘打搭載の、往年の野球マンガを思わせる「ウルトラモード」で一発逆転できるぞ。もちろん通常モードもあり、チームエディットも可能。このシリーズは固定ファンも多いぞ。

※画像はSFC版です

SNOW SPEEDER
SPT

イマジニア｜未定

詳細は謎に包まれているものの、スノーボードとスキーの両方が楽しめるゲームなのだ。スノボのゲームは多く発売されているだけに、どうしてもスキーの方に注目しちゃうよね。どんな操作感覚になるのか、大いに楽しみだ。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
SPT

ケムコ｜98年11月

キャラクターごとのストーリーを楽しむことができるモードを搭載したスノボゲーム。ボードやウェアには実在のメーカーとタイアップして、実際のモデルが登場するらしい。海外版先行で制作されているが、制作状況は順調らしい。

NBAバスケットボール（仮）
SPT

任天堂｜未定

NBA選手の滑らかな動き、迫力のシュートなど、バスケゲームの最高峰といっていい作品。だが、残念なことに日本での発売はなくなってしまったことが本誌締切直前に判明。というわけで、今月でこのソフトは見納めです。ごめん。

ハドソンは年内に、現在発表されている以外のタイトルを数本発表する予定。来月号で詳しくお伝えできそうだ。同社はこれまでにN64ソフトを8本発売中。頼りになるねぇ。

はみだしクン ケムコがADVゲーム「シャドウゲイト64」を12月に、RACゲームの続編「トップギア・オーバードライブ」を来年春に発売予定。詳しいことは新情報が着きしだい、紹介していくぞ。

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 | 未定

分かってるのは『カービィ』とゴルフボールの動きを応用して制作中ということだけ。でも『カービィ』も休止状態なので新情報はおあずけだ。プロデューサーは『マリオUSオープン』を手がけた人だけど、キャラはどーなるかな？

※写真はHAL研の岩田さんです

Let's スマッシュ

SPT

ハドソン | 98年10月9日

N64初のテニスゲーム。ほどよいデフォルメキャラが登場し、しっかりとテニスが遊べる反面、コミカルな楽しさもある。対戦などでパーツを集めて、自分のキャラを着せ替えすることも。ミニゲームやトーナメントなどモードも充実。

キラッと解決!64探偵団

TAB

イマジニア | 98年10月

♪キラッと参上、キラッと解決〜というわけで、みんなで遊べるボードゲームの登場。ボード上をかけずり回って証拠をさがし、ほかのプレイヤーの足をひっぱりつつ誰よりも先に事件を「キラッと解決！」してしまおう。

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン | 未定

ベテランに加えて、若手のプロ雀士たちも多数起用、ファミコン時代からのシリーズ作品だ。初心者はもちろん、もっと上達したいという人にもプロの親切な指南は役にたつぞ。本作の発表からもう1年近いが、その後の情報はまだなし。

※画像はSFC版です

爆笑人生64 めざせ!リゾート王

TAB

タイトー | 98年冬

おなじみ「人生劇場」シリーズの64版。ボード上の土地を買い占め、ホテルやお店を建ててとにかくひたすら人よりもたくさんお金をもうけようという「モノポリー」タイプのボードゲームだ。けっこう性格出るんだよね、こーゆーの。

レブ・リミット

RAC

セタ | 98年末

発売を心待ちにしていただけに、またまた発売日が延期されてちょっとガッカリ。だけど超リアルなグラフィックを見ると間違いなく凄いレースゲームに仕上がりそうだ。年末までには何とか発売されるように祈って待ってよう。

シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権

RAC

イマジニア | 10月末

東京や京都など、実在する市街地の公道コースをかっ飛ばすという設定が最大の魅力だ。既に本誌でお伝えしたように、ゲーム画面は素晴らしい出来映え。サンプルロムが到着したら車の挙動などについても紹介するぞ。

レースゲーム(仮)

RAC

ビデオシステム | 98年予定

謎のゲームと言われながらも徐々にその姿をあらわしはじめたリアル志向のレースゲーム。ちなみに米国では7月27日に『F1ワールドグランプリ』が開発・発売元ビデオシステムとして、NOAより発売開始。何か関係があるのでは…？

キャバリーバトル3000

RAC

日本システムサプライ | 未定

イルカのような、サメのような浮遊生物「キャバリー」に引っ張られながら空中でレースやバトルを展開。96年末に『カメレオンツイスト』と並行して製作中との発表があった近未来レースだが、消滅しそうな予感が大いにアリ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

サミー | 未定

本物のパチスロを製作しているサミーの作品。SFC版も数々発売しているので、パチスロをゲームに移植するノウハウもばっちり。のハズなんだけど、発表から2年近くが経った現在も、作品の情報については音沙汰ナシ（トホホ）。

ポケモンスナップ

ETC DD

任天堂 | 未定

ポケモンワールドを探検しながら、いろんなポケモンの様々な表情の写真を撮って集めていこう。製作はHAL研なので右の『ピカチュウ』とは違ったテイストのCGポケモンが楽しめちゃうぞ。発売は『ピカチュウ』の後になりそうだ。

ピカチュウげんきでちゅう(仮)

ETC

任天堂 | 未定

ピカチュウにマイクを使って話しかけながら進めていく新機軸のゲーム。イベントももりだくさんで、RPG的な楽しみ方もできるぞ。マイクもみんなで回しながらワイワイおしゃべりできそうだ。気になる発売日は年内めどとのこと！

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

『マリオアーティストシリーズ』の中では一番最初に発売されそう。内容は前作SFC版に最も近く、画面上でお絵描きが手軽にできちゃう。今回は4人同時でも遊べるぞ。マリオ他キャラのサンプルも豊富だ。マウスも同梱されそう。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

プロも使っている最新のポリゴン(多面体)モデリングツールが、簡単な操作で誰にでも楽しめるようなった夢のようなソフト。当然、2Dの画面よりもセーブデータが大容量になりそうなので、64DDの発売がとっても待ち遠しいが…。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

君んちのビデオに録画した画面をとりこんで、オリジナルキャラを作ろう。ミニゲームもできるぞ。服装や髪型の変化も簡単操作で楽々だ。憧れのアイドルを使うのも良し、友達や家族の顔を使うのも良し、みんなで楽しめば大ウケだ。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

最近発表されたのが、この音楽作成ツール。たぶん『ポケカメ』のDJモードをパワーアップしたような、複数の音源を組み合わせた、本格的かつ簡単操作のソフトになりそう。以上4本で君のオリジナルゲームが作れるよね。カンペキ。

※画像はSFC版です

ぬし釣り64

ETC

パック・イン・ソフト 98年11月

人気釣りゲーシリーズがN64に登場だ！なんと今回は家族全員がそれぞれ自分の「ぬし」を狙って旅をするのだ。思わず「ぬし釣り家族ロビンソン」とかいってしまいそうだね。釣り以外にも昆虫採集とか、植物採集なんかもできるぞ。

動物番長(仮)

ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) 未定

タイトルにも思わず興味をそそるけど、キーワードも「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」と、これまた超インパクト。ちなみに画面にでているのは動物番長ではないとのこと。一体どんなヤツが番長なんだろうね!?

巨人のドシン(仮)

ETC DD

開発/パーラム(マリーガルプロジェクト) 未定

「巨人がどんどん大きくなっていく…。そういう時に、いろんな思いや誤解も一緒に大きくなっていく。それでも生きていかなければならない」。先日のE3で、制作者の飯田さんが語ってくれた含蓄のある言葉が、このゲームのキモだ。

※画像はイメージイラストです

私が期待する1本! ゼルダの伝説 時のオカリナ

編集部／マッシー

物語やシステムはもちろん、前作では、その重厚な音楽も楽しませてもらった。今回も音楽によるドラマ性を盛り上げて欲しい。このソフトが動かなければN64の未来はない。90年代最高のソフトとなることを期待する。

私が期待する1本! オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

編集部／ケイ少佐

シミュレーションを待っていた俺としては、お気に入りのオウガシリーズの最新作に期待大。しかも、集団戦をシミュレートした『伝説のオウガバトル』タイプなのでより楽しみだ。N64ユーザーの年齢層も広がりそうだ。

「私が期待する1本」記事大募集!

INFORMATION

上の「私が期待する1本」の記事を、読者から毎月募集するぞ。まだ発売されていないソフトへのあこがれ、期待の言葉を64ドリームまでおよせ下さい。応募内容は右の通り。採用者にはかなりイイ粗品をお送りします。

(1)期待するソフトのタイトル
(2)期待する理由を100文字前後で
(3)君の名前・住所・電話番号・年齢

以上を記入の上、官製はがきか封書で右記までお送り下さい。FAXでもOKだよ。

【あて先】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「期待の1本」係

FAX 03(3230)0675

はみだしクン カタログリニューアル第1弾は、初めて男性デザイナーに色やレイアウトをお願いしました。ハードにかっこよく作ってみましたが、いかがですか。ご意見をお聞かせ下さいね。

待ちに待った
『ポケスタ』がいよいよ登場!!
ゲームでおもちゃで
リアルバトルだ!!

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

夏休みもそろそろ終盤、新学期を前にやり残したことはないかな？ 64ドリームを読んだらアン・ケイトちゃんにおハガキ出すことも忘れないでね。そうすれば…、プレゼントゲットだぜ!!

これがなくっちゃはじまらないよね

1 NINTENDO64
1名 提供／ロクヨンドリーム

2 コントローラブロス
5名 提供／ロクヨンドリーム

※色の選択は編集部におまかせ下さい

3 N64ソフト ポケモンスタジアム
3名 提供/ロクヨンドリーム

ゲームボーイで育てたポケモンがロクヨンで迫力の3Dバトルだ!!

4 N64ソフト 64トランプコレクション ～アリスのわくわくトランプワールド～
3名 提供/ボトムアップ

キミはトランプに勝ってアリスを救えるか？

5 GBソフト 超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2
3名 提供/バンプレスト

こんどは何でもまぜまぜできる！ あの『まぜモン』がパワーアップしたぞ！

6 (非売品) ポケットモンスター すず2
3名 提供/バンプレスト

コンビニキャッチャーでおなじみのポケモンすずの第2弾。金銀パールのピカチュウ登場中

7 (非売品) ポケットモンスター タオル地ぬいぐるみ
5名 提供/バンプレスト

クレーンゲーム機で9月登場予定のかわいいタオル地のぬいぐるみだぞ

8 (非売品) ポケットモンスター ソフトキーホルダー6
5名 提供/バンプレスト

パート5に続いてコンビニキャッチャーで10月登場予定。キミは何個持ってるかな？

9 スーパーアクションカメックス
3名 提供/トミー

大迫力の電動アクション、BB弾連続発射!! ポケモンを究極のこだわりで立体化したぞ！

10 スーパーアクションリザードン
3名 提供/トミー

組立簡単、ビッグサイズの迫力アクションモデルだ！ カメックスと対決だ!!

11 ちっちゃくなった！ おしゃべりピカチュウ
3名 提供/トミー

ピカチュウがおしゃべりするかわいいぬいぐるみキーチェーン(「おしゃべりピカチュウ」とは違う声です)

12 ポケモン スタンプセット
3名 提供/トミー

レターとメッセージカードの2種類だぞ

13 NINTENDO64 カセットムービー
5名 提供/ユージン

カセットが交換できるリアルミニムービー。がちゃがちゃで売ってるの知ってた？

14 PS・SS・N64用 マスタードライブ
1名 提供/サンワサプライ

上記全てのハードに使用可能なレーシングコントローラー。レーシングペダル付きだぜ!!

応募の方法

アンケートハガキの項目に希望商品の番号と商品名を明記して下さい。

応募締切
98年9月20日
当選発表
『The64DREAM12月号』
(10月21日発売)

伝言板
あのプレゼントは今、いったいどうなってるの？ 応募したけど夢果たせなかった読者達のために、当たったひとはアンケートハガキに、「その後のプレゼント」と題して報告して欲しいぞ！ 喜びはみんなで分かち合いたいもんね。

※N64、GBソフトは1名に1本です。尚、商品のお届けに時間を有する場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ 東京の梅雨明けはなんと8月1日。なのに今日もまた雨、雨、雨…。私は海が大好きなので泳ぎに行きたいのに、これじゃあね。あ、その前に、まずはお仕事を終わらせなくっちゃ。でも今月はお盆進行で、気づくと〆切直前。ヤバイ！

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3）今月号で良かった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

4）今月号でつまらなかった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

表１

1.付録：特製シール
2.N64新作ソフトカレンダー
3.N64ドリームランキング
4.マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
5.ゼルダの伝説　時のオカリナ
6.バンジョーとカズーイの大冒険
7.オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
8.牧場物語2
9.ウィンバック
10.Let's スマッシュ
11.ドラえもん2
12.BUCK BUMBLE
13.キラッと解決！64探偵団
14.ぬし釣り64
15.キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
16.シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権
17.飛龍の拳スタジアムSDバージョン
18.カメレオンツイスト2
19.イギーくんのぶら^{2}ぽよん
20.テュロック2（仮）
21.おねがいモンスター
22.64大相撲2
23.おハガキストリート
24.ゲームソフトファンクラブ
25.ちづるのアナログチャット64
26.ポケカメシティー
27.私立ヌルゲー学園
28.ポケモンスタジアム
29.マンガ「Dream Drunker」
30.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
31.シアトル発GAME STREET JOURNAL
32.N64フォーラム
33.ドリームインプレッション
34.秋葉原価格調査団
35.特集：N64大そうじ大作戦
36.教えて本郷さん N64の質問箱
37.毎月新聞
38.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
39.F-ZERO X
40.ダービースタリオン'98
41.SFC&GB情報局
42.ビストロDE64亭
43.それゆけマリオ親衛隊デラックス
44.ドリテクの宮殿
45.N64新作ソフトカタログ
46.読者プレゼント
47.読者アンケートのページ
48.マンガ「ロクヨン夢日記」

5）以下、①と②は1.はい 2.いいえで、数字でお答えください。

①今までに雑誌・テレビなどの懸賞に当たったことはありますか。
②当たったことのある方におたずねします。何回当たりましたか。
③当たったことのある方は、当選した賞品を教えてください。
④64ドリームの読者プレゼントに当選したことのある方は、当たった回数を数字でお答え下さい。
⑤64ドリームには何回くらいプレゼントの応募ハガキを出したことがありますか。応募した回数を数字でお答えください。

6）あなたの視力を①右　②左について、差し支えなければ教えてください。
③またあなたの視力はゲームをすることに関係あると思いますか。
1.はい 2.いいえで、数字でお答えください。

7）以下、1.はい 2.いいえで、数字でお答えください。

①あなたは自分のパソコンを持っていますか。
②学校や職場に、あなたが使えるパソコンがありますか。
③インターネットはよく利用しますか。
④インターネットのブラウザ契約はしていますか。
⑤お使いのパソコンの機種（OS）は次のどちらですか。1.MAC 2.WINDOWS

8）今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表２から選び、興味のある順に３つまでお書きください。

表２

【あ行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.イギーくんのぶら^{2}ぽよん
3.ウィンバック
4.ウルトラドンキーコング（仮）
5.ウルトラベースボール実名版64
6.エフ〜FLYING HUNTERS
7.エルテイル（仮）
8.オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
9.おねがいモンスター
【か行】
10.カービィ64（仮）
11.カメレオン・ツイスト2
12.キャバリーバトル3000
13.キャベツ（仮）
14.巨人のドシン（仮）
15.キラッと解決！64探偵団
16.キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
17.金田一少年の事件簿（仮）
18.ゴルフ（仮）
19.コンカー64〜12の物語（仮）
【さ行】
20.Jリーグタクティクスサッカー
21.実戦パチスロ必勝法
22.シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権
23.シムコプター64
24.シムシティー64
25.ジャングル大帝
26.スーパーマリオRPG2（仮）
27.スーパーマリオ64-2（仮）
28.SNOW SPEEDER
29.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た・な行】
30.超空間ナイタープロ野球キング2
31.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
32.テュロック2（仮）
33.動物番長（仮）
34.TONIC TROUBLE
35.ドラえもん2（仮）
36.ナイフエッジ（仮）
37.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
38.ぬし釣り64
【は行】
39.バーチャル飛龍の拳64
40.バイオテトリス
41.HYBRID HEAVEN（仮）
42.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
43.BUCK BUMBLE
44.バンジョーとカズーイの大冒険（仮）
45.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
46.飛龍の拳スタジアムSDバージョン
47.ファイアーエムブレム64（仮）
48.ファイティングカップ
49.フライトシミュレーター（仮）
50.ブレードアンドバレル
51.プロ指南麻雀「兵」
52.牧場物語2
53.ポケモンスナップ
【ま行】
54.MOTHER 3（仮）
55.マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
56.マリオアーティストサウンドメーカー（仮）
57.マリオアーティストタレントメーカー（仮）
58.マリオアーティストピクチャーメーカー（仮）
59.マリオアーティストポリゴンメーカー（仮）
【ら行】
60.ラストレジオンUX（仮）
61.レースゲーム（仮）
62.Let's スマッシュ
63.レブ・リミット
64.64大相撲2

9）今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（２つ以内）。

応募用ハガキは次ページ。9月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム８月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
大阪府／三由貴生
●コントローラブロス
熊本県／坂本英臣
宮城県／村野博一
神奈川県／大古健一
愛知県／櫻井利樹
宮城県／柿沼正樹
●F-ZERO X
東京都／高橋　悟
山口県／田中宏幸
奈良県／渡部　圭
●スターソルジャー バニシングアース
宮城県／柏崎隆志
埼玉県／安居　宏
大阪府／松下　正
●スーパーロボットスピリッツ
静岡県／梨子田誠司
兵庫県／粟内勇斗
岐阜県／松井達志
●パチンコ365日
長崎県／原口暁人
鹿児島県／吉満勇也
佐賀県／天本保典
●ポケットモンスターモデル
兵庫県／森田有貴
埼玉県／佐々木美礼
北海道／大原尚美
●カービィフレンズ
徳島県／村田龍亮
北海道／荒木治子
埼玉県／赤坂充雄
●ロックマン&フォルテ
静岡県／山崎　航
千葉県／久保幸夫
東京都／並木達也
●ポケットピカチュウベルトケース
千葉県／丸岳　恵
東京都／尾藤隆正
埼玉県／飯田　洋
大阪府／秋田大介
福岡県／岩崎和輝
神奈川県／山本光子
福井県／中下　博
東京都／河田幸恵
福岡県／谷口徳幸
東京都／鶴里勇太
●64ソフトケース
埼玉県／佐久間優貴
大阪府／佐野文俊
宮城県／渡辺智幸
愛媛県／高橋慎一
埼玉県／冨張　隆
山口県／山根直己
●任天堂会社案内
熊本県／山下博光
青森県／円　祐夏
兵庫県／近藤隆路
青森県／嶋川博之
大阪府／猪井佳奈恵
●プリクラポケット
埼玉県／田口絵美
徳島県／富川　茜
千葉県／平野喜之
大分県／田中芳且
●広末涼子うちわ
埼玉県／大久保邦彦
大阪府／前川秀樹
千葉県／岡本有平
神奈川県／力武　仁
神奈川県／漆原賢司
沖縄県／新里聖宜
新潟県／佐藤真人
岡山県／末吉　一
奈良県／北中孝直
愛媛県／安岡和孝
（敬称略）

●アン・ケイトの視点●

「64ドリームの人は、新人さんと楽しくやってますか。私のクラスでは友達関係でいろいろ問題があります。先生にいってもダメだし」。千葉県の鈴木瑞穂ちゃん（12才）のお便り。編集部員はあいかわらず仲良しです。で、瑞穂ちゃんの問題ですが、クラスだけにとどまらず、世間にはたっくさんの人とそれぞれ異なった考え方があります。だからすんなりうまくいくというのはまずあり得ない。なので大人は少々のコトはガマンして言わず、結局はうまくいくんですよ。私も昔はそういうオトナは汚いなんて思っていたけど、多くの考え方を全て受け入れるなんていうのはムリってことが最近分かりかけています。でも、対人関係をなんとかしたいと思う瑞穂ちゃんの年頃のコたちの気持ちは良く分かる。悩みなさい、とはいいませんが、そういう問題を体験していくのは、大事だと思うよ。

⬆編集部恒例、海辺の別荘での合宿集合写真（校正のトシコ嬢撮影）。新人さん（といってももう数カ月）もなじみまくりで楽しかったよん

いよいよ次号で創刊2周年を迎えます（ずっと読んでくださってる読者の皆さんに感謝です）。そこで、ちょっと古くさくなったページはちょこちょこっとリニューアルする予定。それに、N64の将来を担う『ゼルダ』の発売日や、その他みんなが知りたい最新情報もまとめてタップリお伝えする予定。乞うご期待ください！

11月号は 9月21日（月）に発売します 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

創刊2周年ありがとう特集
＊内容は読んでからのお楽しみ！

『ピカチュウげんきでちゅう』最新情報

…ほか、頼りになるサードパーティ・ハドソンの情報や発売日の決定が待ち遠しい『ゼルダ』や『オウガバトル3』など、期待のN64ソフトの最新情報もお楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。
●=N64 ●=SFC ●=GB

Game Dream Believer　編集後記

●すっかりロンリーしてる私ですが、これだけはイヤというものもあります。まずはロンリービアガーデン、これは悲しい。次にロンリー花火、さびしー。でも最悪はロンリー結婚式かな？（早くお好み焼きを食べたいわたる）

●下駄がいいっす。涼しいし、ペタンとしていて足の形もよくなるし。これから通勤も下駄だな。ただ階段がちょっと怖いけど……。ちょっとコレクションしたいので、どこかでいい下駄あったら教えて下さい（マッシー）

●新学期を前に「あ～あ宿題やらなくちゃ」と頭を悩ませたのはもう遥か昔のこと。ニュースのアナウンサーがやたらと「お休みも残すとこあと××」と連発するのが恨めしかったっけ。今もあまり変わらないけど（みっちゃま）

●入稿のピークに「バイオハザードミッドナイトパーティ」とガン&ミリタリーのイベント「ブラックホール」があった。どちらも取材と実益をかねて行ってきて、非常に楽しかったが、できればゆっくりしたかった（ケイ少佐）

●7月は山だ海だと10日以上レジャー三昧、遊び疲れた頃に仕事復帰したら遊びボケで、プルートの小田さん（女性）に、編集部とまちがえてなぜか自宅の電話番号を伝えてしまった…すみません（こりずに8月は温泉のちづる）

●編集部の近所の図書館で面白そーな日本映画のビデオを発見！題名は「紅の流れ星」！（今笑ったキミ、「ジオブリーダーズ」のファンだね）。おかげで最近、古いアクションものの邦画ばっか見てます（もっちー）

●やっぱり夏といえばサザンだよね。8月8～9日のライブ「モロだし祭り」は、仕事の関係で見に行けなかったけど、WOWOWで放送されたのをビデオに録画して何回も見ています。年末は絶対に横浜アリーナへ行くぞ（エンドー）

●髪も切って心機一転、いそいそとお仕事に励む僕の前に現れたのは、エビス顔でバナナをかかえた編集長。バナナ込みで契約したわけじゃないのに。読者の皆さんの激励の言葉を編集部「バナナ」係で募集中。よろしく（フカミ）

●発売日に買った『ポケットピカチュウ』を3日後に落とした（涙）。その1ヵ月後にポケモンセンターで再購入し（喜）、歩きに歩いて（汗）、ファイナルまであと約1万歩。さて、どんなエンディングを見られることやら（SAO）

The 64DREAM【10月最新情報満載号】

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバーに関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

The 64DREAM
10月 最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム
●ポケモンスタジアム大攻略
●牧場物語2／オウガバトル3
1998 Oct.
MYCOM
ムックシリーズ
1998年8月21日発行：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価：本体467円＋税

9784839900892

1929476004673

ISBN4-8399-0089-2

C9476 ¥467E

大日本印刷（株） 雑誌68391-75